PSX2: PIERWSZE SCREENY, INFO, PLOTKI

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

neo PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 KWIECIEŃ 1999 (4/99) CENA 4.90 ZŁ

09

Nówki

- Driver
- Rollcage
- Populous 3
- G-Police 2
- Silent Hill
- Retro Force
- Shadow Madness
- Tank Racer
- MegaMan Legends
- Guardian's Crusade
- Legend of Legaia
- Twelve Tales: Conker 64
- Um Jammer Lammy

Dreamcast Powerstone

Capcom w natarciu

XTRA!

FINAL FANTASY 8

Megaraport z wersji NTSC!

INDEPENDENT PRESS

9 771505 820998 04

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

tel./fax
(0-22) 636-90-24

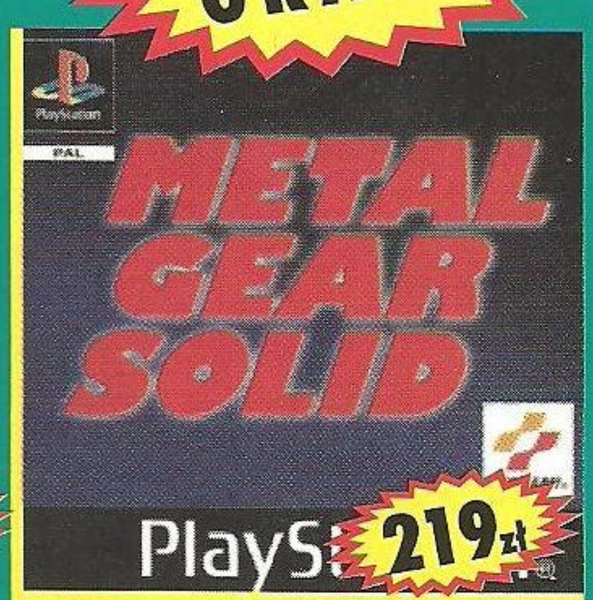
Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

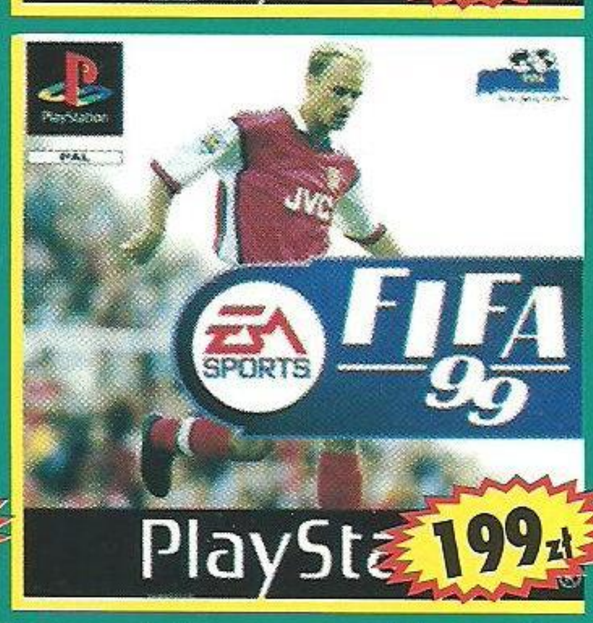
- ❑ możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- ❑ szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

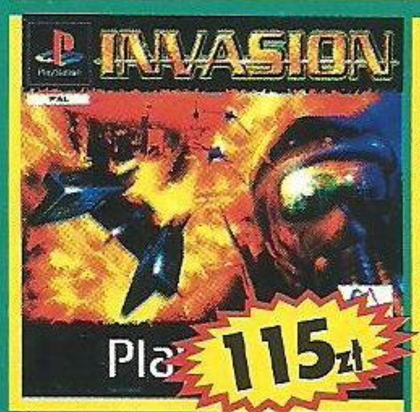
BOX SOFT

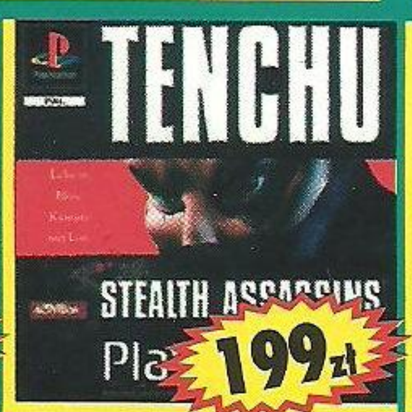
PRZESYŁKA GRATIS

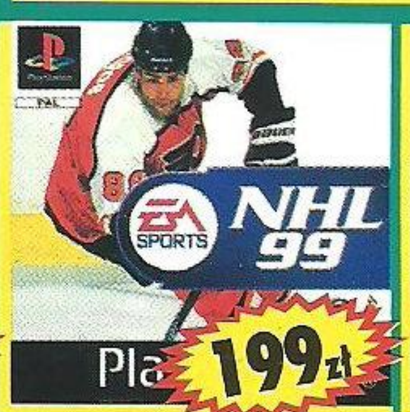
SONY PLAYSTATION

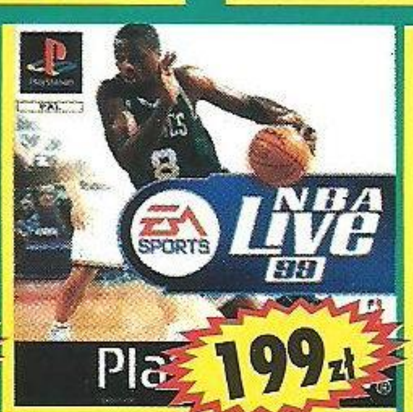


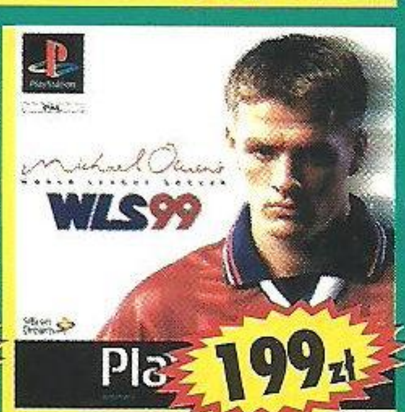


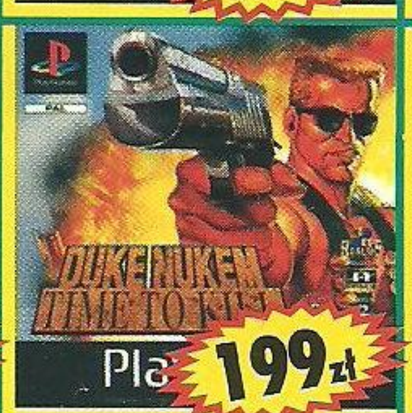


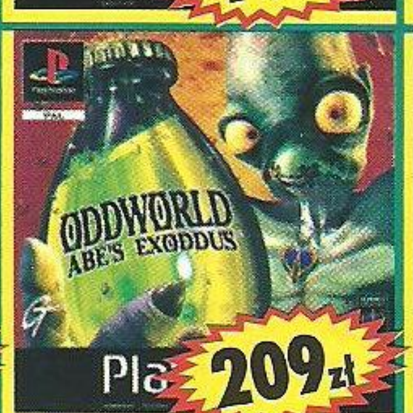


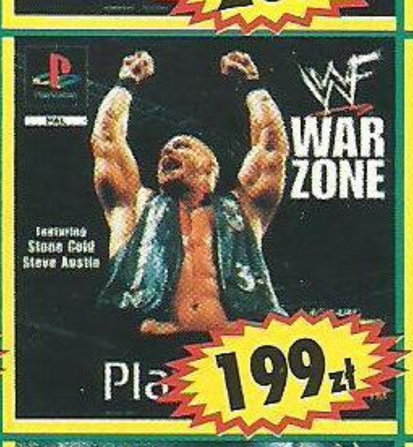


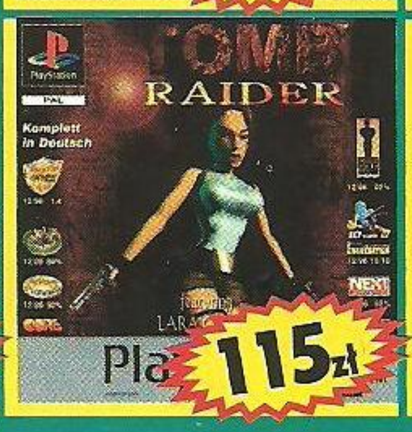












Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

SUPEROFERTA

Crash 3, Gran Turismo, Spyro, MediEvil, Tekken 3 - 139zł

SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX	
Konsola PlayStation	**549 zł**
Konsola PSX + Dual Shock	**599 zł**
Konsola PSX + Gra	**599 zł**
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	49 zł
Karta pamięci 120 bloków	99 zł
Dual Shock	139 zł
Dual Shock MAX	99 zł
Pad Sony	99 zł
Pad MAX	49 zł
Mysz	99 zł
Action Replay	99 zł
Equalizer	129 zł
Alien Trilogy platinum	109 zł
Apocalipse	209 zł
Batman and Robin	199 zł
Bug`s Life	199zł
Blasto	199 zł
Bomberman World	189 zł
Breath of Fire 3	219 zł
C3 RACING	209 zł
Colony Wars	119 zł
Collin McRae Rally	199 zł
Command & Conquer	115 zł
C&C Retaliation	209 zł
Constructor	209 zł
Coolboarders 3	195 zł
Crash Bandicoot platinum	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Crash Bandicoot 3 - Warped	139 zł
Croc platinum	115 zł
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinum	115 zł
Duke Nukem Time to Kill	199 zł
Fifa 98 World Cup	199 zł
Fifa 99	199 zł
Fifth Element	199 zł
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	219 zł
Formula 1 Edition 98	209 zł
G-Darius	199 zł
Gran Turismo	139 zł
GTA platinum	115 zł
Heart of Darkness	205 zł
Hercules platinum	115 zł
I.S.S. '98	209 zł
Legend	199zł
Lemmings	149 zł
MDK	125 zł
MediEvil	139 zł
Metal Gear Solid	119 zł
Mickey Mouse platinum	115 zł
Micro Machines V3 plat.	109 zł
Mortal Combat 4	209 zł
M.K.T. platinum	115 zł
Moto Racer 2	199 zł
N2O	199 zł
Nascar Racing '99	209 zł
NBA '99	199 zł
Need for Speed 3	169 zł
NHL '99	199 zł
Ninja	199 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł
Oddworld 2: Abe's Exoddus	209 zł
O.D.T. platinium	115 zł
Porsche Challenge platinum	109 zł
Premier Manager	209 zł
Rayman platinum	109 zł
Riven	249 zł
Sensible Soccker	199 zł
Spice World	115 zł
Spyro the Dragon	139 zł
Street Fighter Collection	199 zł
Tenchu	199 zł
Tekken 2 platinum	115 zł
Tekken 3	139 zł
Test Drive 5	199 zł
Time Crisis platinum	115 zł
Toca Touring Car platinum	115 zł
Toca Touring Car 2	209 zł
Tomb Raider platinum	115 zł
Tomb Raider 3	209 zł
Tombi	199 zł
Total NBA '98	115 zł
True Pinball platinum	109 zł
Theme Hospital	190 zł
Vigilante 8	199 zł
Victory Boxing 2	209 zł
V-Rally (Dual Shock) plat.	115 zł
Wargames	199 zł
WWF Warzone	199 zł

NINTENDO 64

PRZESYŁKA GRATIS

Konsola N64	**599 zł**
Konsola N64 + Gra	**699 zł**
Action Replay	138zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	129 zł
Rumble Pak oryginalny N64	89 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł
Airboarder 64	289 zł
Banjo - Kazooie	229 zł
Biofreaks	289 zł
Chopper Attack	289 zł
Cruisin World	249 zł
Diddy Kong Racing	229 zł
Doom 64	279 zł
Extreme G 2	199 zł
F1 World Grand Prix	229 zł
Fifa 99	285 zł
Fifa 98 World Cup	299 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	219 zł
F-Zero X	219 zł
Gex 3D	289 zł
Glover	199 zł
Golden Eye 007	265 zł
GT 64	249 zł
Live '99	249 zł
Lylat Wars + Rumble Pak	275 zł
Mace The Dark Age	249 zł
Mission Impossible	249 zł
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
Mortal Kombat 4	269 zł
Nascar Racing '99	249 zł
NBA Pro 98	279 zł
NBA Courtside	229 zł
NHL '99	269 zł
Off Road Challange	289 zł
Quake	269 zł
San Francisco RUSH	249 zł
SnowBoard 1080°	229 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Space Station Silicon Valley	219 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Star Wars: Rogue Squadron	249 zł
Super Star Soccer '98	249 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
Top Gear Overdrive	269 zł
Turok 2	269 zł
Virtual Chess 64	279 zł
V-Rally	249 zł
WCW Revenge	289 zł
WCW vs the World	289 zł
Wipeout 64	289 zł
WWF Warzone	259 zł
Yoshi Story	219 zł
Zelda 64	249 zł

inne — informacja telefoniczna

GAME BOY COLOR

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

SUPERCENA

Konsola PSX + Gra = TYLKO 599zł

NEO PLUS

nr 09 kwiecień 99
(04/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Dominik Kruk
Miłosz
[origin]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
ELANDERS
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and fucks:
Greets'y dla AIR za "Moon Safari".
I dla Sugar Ray'a, i EMF.

Fucki dla pewnego xeroboya przepisującego nasze newsy, i inne teksty. Nie igraj z losem...

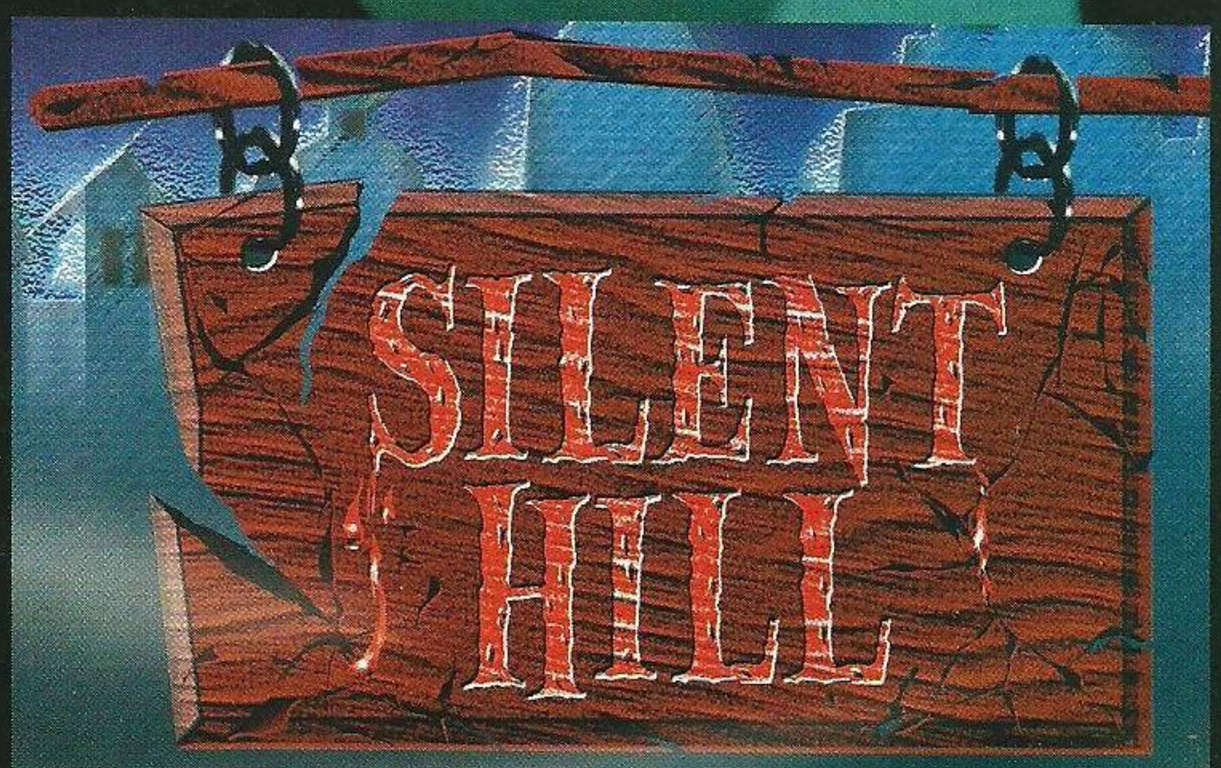
BEGIN_

Witajcie! Są już pierwsze screeny z PSX2 - na razie tylko z demek, ale to zawsze już coś. Mnóstwo informacji znajdziecie w dziale newsów. W chwili, gdy czytacie te słowa przygotowujemy kolejny numer, a w nim obszerną relację z TOKYO GAME SHOW - największej imprezy naszej branży po obu stronach oceanu. Za miesiąc będzie na co popatrzeć i co poczytać. Tymczasem i w tym numerze nie możemy narzekać na brak ciekawych materiałów. Mamy świeżutkie zapowiedzi - między innymi G-POLICE 2, UM JAMMER LAMMY, DINO CRISIS I POWERSTONE. Mamy olbrzymi raport traktujący o FINAL FANTASY 8. Mamy też recenzje kilku hitów - SILENT HILL, MARIO PARTY, ROLLCAGE I wielu innych gier. Sprawdźcie wyniki naszej świątecznej ankiety, dwa konkursy - Namco i Konami, trzy poradniki do topowych tytułów oraz znakomity felieton Vala B o najnowszym modelu flipera. Sprawdźcie wszystko co się da i po prostu bawcie sie dobrze.

Gulash

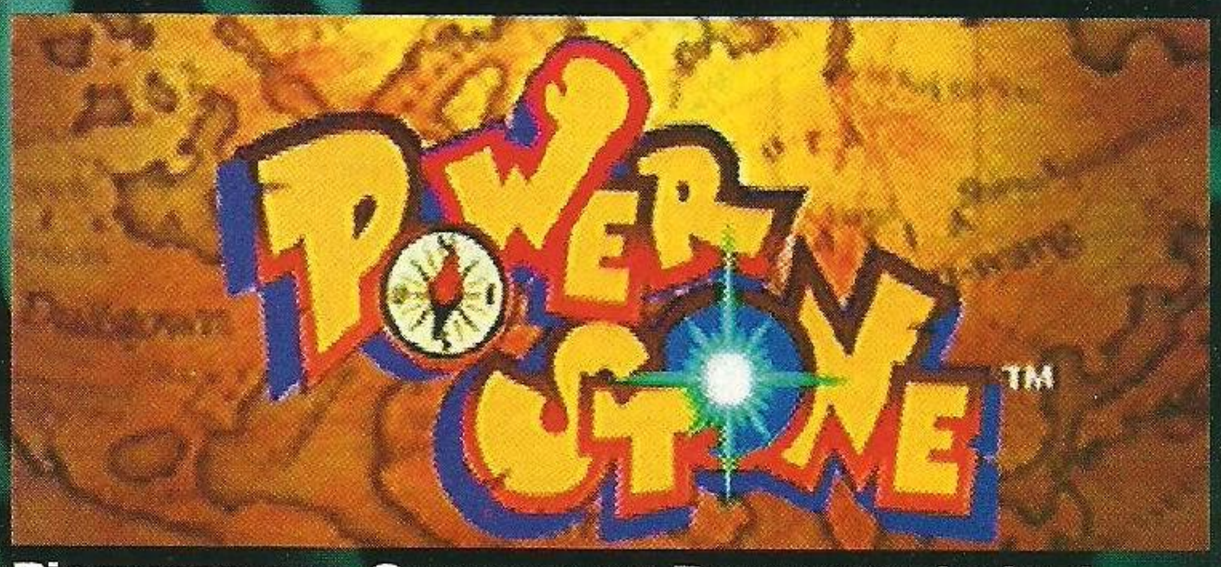
Najbardziej oczekiwana gra na PlayStation w 1999 roku zawitała w wersji japońskiej do naszej redakcji. Czy jest na co czekać?

MegaRaport - str 34



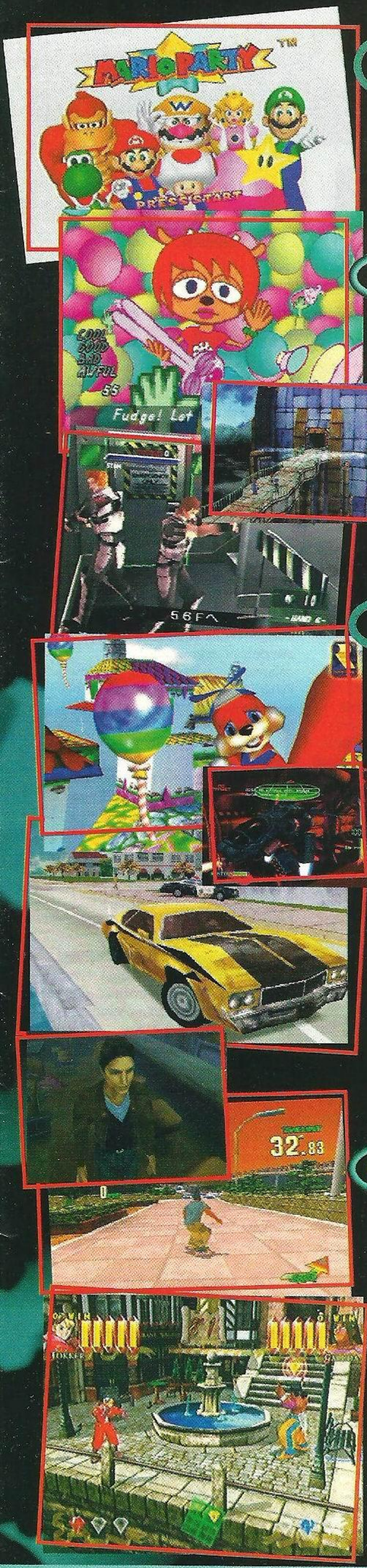
Dopiero ukazał się METAL GEAR SOLID, a niestrudzone Konami już atakuje z kolejnym hitem. Tym razem jest to horror!

recenzja - str 48



Pierwsza gra Capcom na Dreamcasta jest jednocześnie najbardziej nowatorskim kawałkiem softu, jaki firma wydała w ciągu kilku ostatnich lat. Mamy jap'a.

zapowiedź - str 30



news

NEWS 06

PLAYSTATION 2
Screeny, info, plotki 06

zapowiedzi

DRIVER 24
DINO CRISIS 29
DEEP FREEZE 26
G-POLICE 2: Weapons of Justice 25
POWER STONE 30
SHADOW MADNESS 32
T.R.A.G. 26
TWELVE TALES: CONKER 64 33
UM JAMMER LAMMY 27
WINBACK: Covert Operations 28

recenzje

FISHERMAN'S BAIT 54
GUARDIAN'S CRUSADE 66
IRRITATING STICK 51
LEGEND OF LEGAIA 64
LIVE WIRE! 55
NCAA FINAL FOUR '99 50
MAGICAL TETRIS CHALLENGE 47
MARIO PARTY 53
MEGAMAN LEGENDS 62
PENNY RACERS 59
RETRO FORCE 61
POPULOUS - The Beginning 67
ROLLCAGE 56
RUGRATS - Search For Reptar 52
SILENT HILL 48
STREET SK8ER 60
TANK RACER 58
WCW NITRO 64 52

redakcja

ANKIETA: ROZWIĄZANIE 22
ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 80
GAMEBOY ZONE 67
KONKURSY 82
N(e)O COMMENTS 75
HELP: TIPS & TRICKS 72
HELP: SYPHON FILTER 68
HELP: SILENT HILL 70
PRENUMERATA 77
SQUAREWARE 79

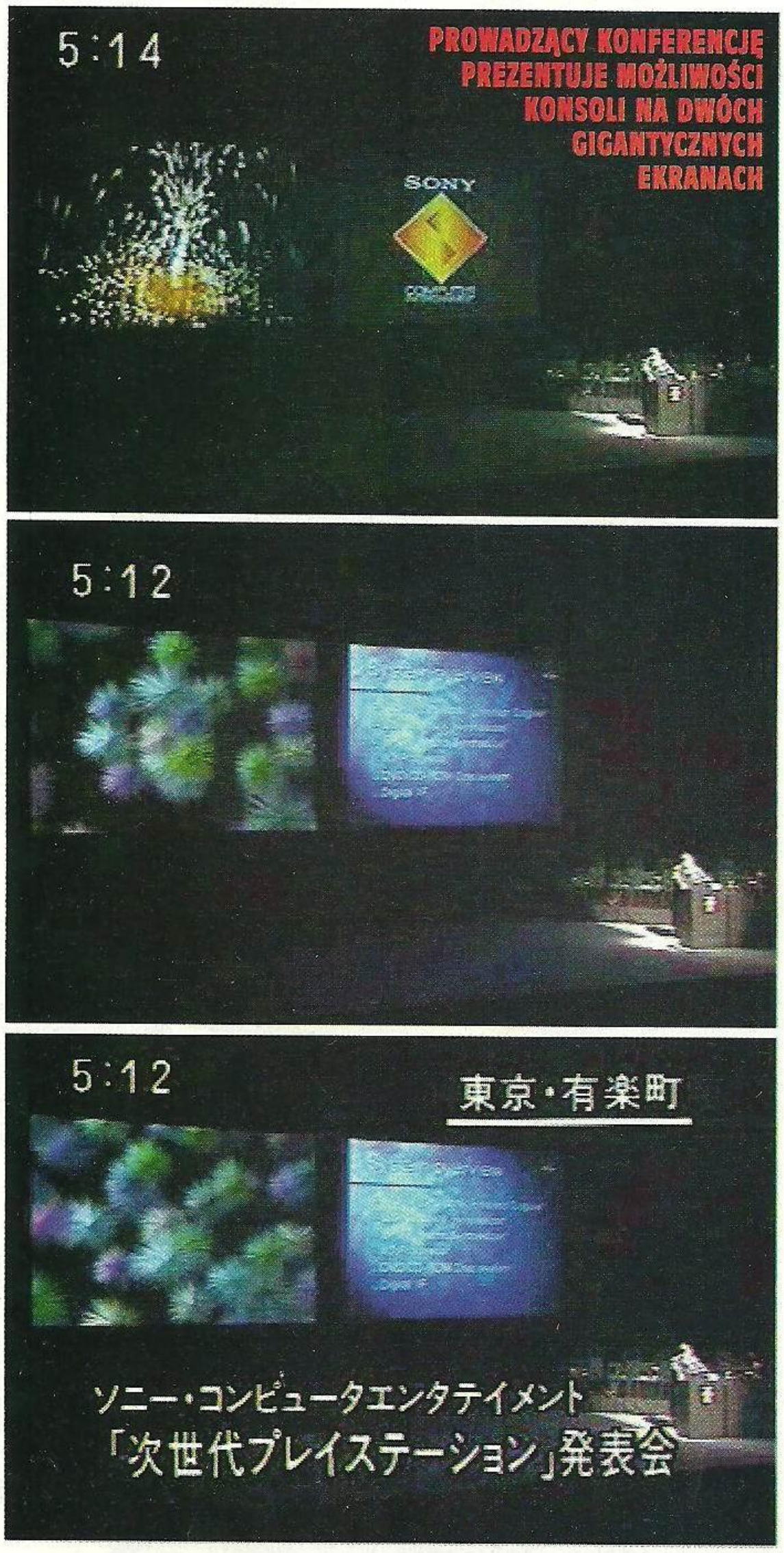
Trash it!

N.O.N.

NEWS

PLAYSTATION 2

SONY NA SPECJALNEJ KONFERENCJI UJAWNIA PEŁNĄ SPECYFIKACJĘ TECHNICZNĄ, PREZENTUJE PIERWSZE DEMA i PRZEPOWIADA PRZYSZŁOŚĆ!



Koniec plotek i domysłów - stało się! 3 marca na specjalnej, przenaczonej dla developerów i szefów firm software'owych konferencji w Tokyo, Sony Computer Entertainment Inc zaprezentowało technologię, która napędzać będzie nową konsolę koncernu - sukcesora PlayStation. Nazwa nie została jeszcze ustalona - podczas konferencji i później posługiwano się kryptonimem "Next Generation PlayStation". Konsola ma się pojawić w japońskich sklepach już w okresie grudzień-marzec 2000. Wstępna premiera w Europie i USA zapowiadana jest na jesień 2001. Cena nie została jeszcze ustalona, jednak oficjele Sony twierdzą, że będzie wynosić mniej niż 50 tysięcy jenów (420 dolarów).

Sony potwierdziło, że nośnikiem danych wykorzystanym w urządzeniu będzie napęd DVD, pozwalający zarówno na odtwarzanie płyt CD i DVD. Firma zbudowała też dekoder standardu MPEG2, pozwalający na dekompresję w czasie rzeczywistym filmów DVD. Nie wiadomo jednak, czy koncern zdecyduje się na umieszczenie takiej możliwości w konsoli do gier video. Next Generation PlayStation będzie także sprzętowo kompatybilne ze "starą" PlayStation - to znaczy, że na nowej konsoli będzie można odtwarzać starsze gry. Wbrew plotkom system nie będzie usprawniał graficznie starych gier - będzie umożliwiał jedynie ich odtwarzanie. Bardzo ważną informacją jest też fakt, że wszystkie akcesoria kompatybilne z pierwszą PlayStation będą działać z NGPSX - bez problemu można będzie wykorzystywać zebrane w domu pady, karty pamięci i kierownice. W konsoli znajdzie się także modem, choć jego parametry nie zostały jeszcze podane. Nowością jest także procesor dźwiękowy, który umożliwi odtwarzanie muzyki i efektów dźwiękowych w standardzie Dolby Digital AC-3 i DTS. Konsola będzie też mieć wyjście video specjalnie do telewizorów Digital TV.

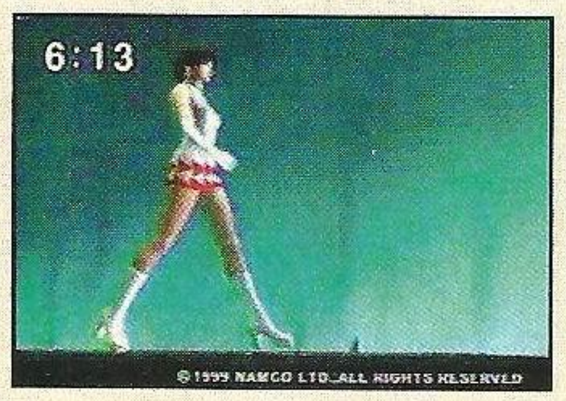
Next Generation PlayStation będzie najpotężniejszą maszyną do gier, jaka kiedykolwiek pojawiła się na rynku. Ze wszystkimi efektami konsola będzie w stanie wyświetlić ponad 13 milionów polygonów na sekudę, co czyni ją zwycięzcą nawet w pojedynku z najnowszym akceleratorem VooDoo 3. Pełną specyfikację techniczną konsoli wraz z wyjaśnieniami znajdziecie na stronie 10. Oprócz powalających danych sprzętowych Sony zaprezentowało dwie nowe technologie, które zostały zaimplementowane do chipów graficznych - są to "Emotions Engine" i "Graphics Synthesizer". Według Sony pierwsza z nich umożliwi developerom odwzorowanie na ekranie ludzkich emocji. Natomiast "Graphics Synthesizer" ma usprawnić prace developerów przy budowaniu bogatych w graficzne detale światów, uzupełniając je także o element realizmu. Dzięki temu konsola będzie sprzętowo martwić się o takie rzeczy jak grawitacja i masa, odróżniać drewno od metalu i przyporządkowywać im odpowiednie parametry. Koncern twierdzi, że moc procesorów i nowa technologia przebijają potęgą najnowsze stacje graficzne.

Zaprezentowano też kilka dem zakodowanych w trzy tygodnie przez najbliższych Sony developerów, o których szerzej możecie przeczytać na dwóch następnych stronach. Pierwsze funkcjonalne zestawy Developer's Kit powędrują do autorów gier na początku wiosny.

Podczas konferencji nie zaprezentowano samej konsoli, pada czy nowych gier. Materiały prasowe Sony podsumowują to wszystko tak "Proszę wyobrazić sobie sytuację, w której wejdziemy w ekran doświadczając filmu w czasie rzeczywistym... To świat, do którego właśnie wchodzimy."

Większość screenów została ściągnięta z japońskiego dziennika telewizyjnego, który następnego dnia co godzina pokazywał raport z konferencji wraz z demami - Sony pozwoliło dziennikarzom na filmowanie.

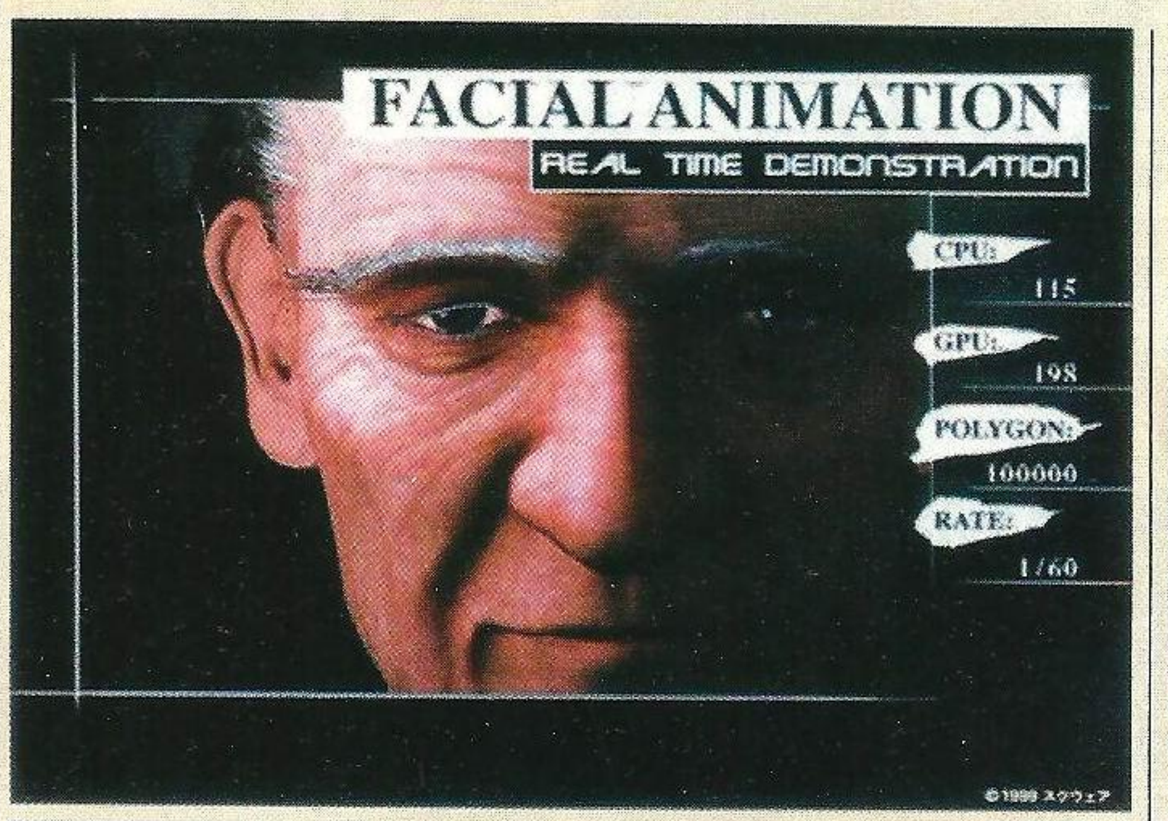
Namco - RR Girl & Tekken Demo



Pierwsze i najbardziej przekonujące demo to nasza dobra znajoma - dziewczyna będąca wizytówką serii RIDGE RACER. Na filmach widać jak panienka przechadza się, trzepie włosami, uśmiecha się i puszcza oko do kamery. Film robi imponujące wrażenie - wyobraźcie sobie intro do RIDGE RACER TYPE 4 renderowane na bieżąco! Natomiast dziwnym wydaje się nam brak jakiegokolwiek tła. Możliwe, że cała uwaga widzów miała skupić się na dziewczynie - a jeśli tak, to zamysł koderów udał się w stu procentach.

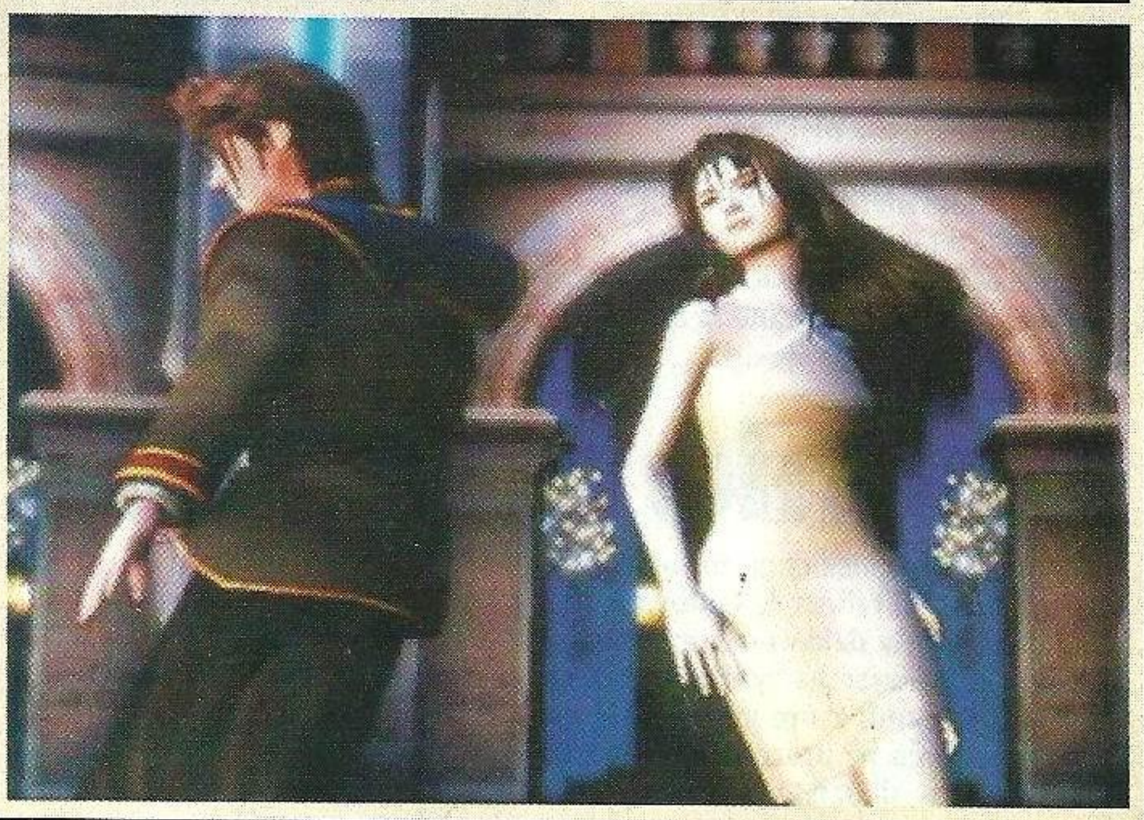
Drugie demo pokazane przez Namco prezentuje ich zabawę z engine TEKKEN 3. Walka Paula i Jina odbywa się na ulicy, w kole stworzonym przez widzów. Którzy to ruszają się, machają rękami i podskakują. Całe otoczenie wygląda po prostu rewelacyjnie. Szkoda, że postacie Paula i Jina zostały żywcem przeniesione z TK3 i nie widać na nich żadnych usprawnień, może poza wyższą (na oko) rozdzielczością. Wojownicy zadają ciosy i uskakują w głab ringu przy aplauzie publiki. Gdy któryś z fighterów zbliży się do kręgu, goście ustępują miejsca lub popychają ich do środka!

Square - Final Fantasy 8 & Movie

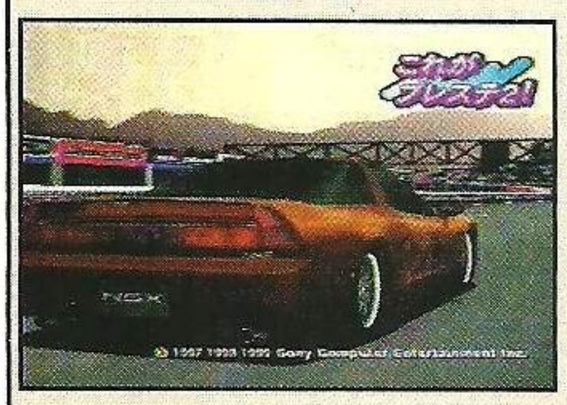


Trzecie demo Square prezentowało możliwości "Emotion Engine". Do pokazu wybrano obiekt starca znany już widzom z okazji prezentacji wstępnych prac nad FINAL FANTASY THE MOVIE. Licząca milion polygonów twarz dziadka wykonywała w stronę kamery mnóstwo grymasów - ciężko odróżnić ją od prawdziwej! Następnie na ekranie pojawiło się co najmniej kilkunastu dziadków, potem zaś każdy z nich stał się teksturą dla wirującego sześcianu. Na końcu szczęśliwy staruszek uśmiechnął się i odjechał w głąb, aby całkowicie zniknąć.

Kolejne trzy demonstracje przygotowało Square. Na początek poszła chyba najpiękniejsze filmowa scena z FINAL FANTASY 8 - taniec głównych bohaterów przy akompaniamencie piosenki "Eyes on Me". Tym razem jednak cała scenka była liczona w czasie rzeczywistym - aby to udowodnić prowadzący konferencję przez chwilę bawił się kamerą pokazując całą sekwencję z dowolnego kąta. Drugie demo Square to trzy króciutkie scenki pokazujące pary walczących koleżków - niestety, słaba jakość nie pozwoliła nam na zrzucenie obrazków. TOBAL 3 lub EHRGEIZ 2.

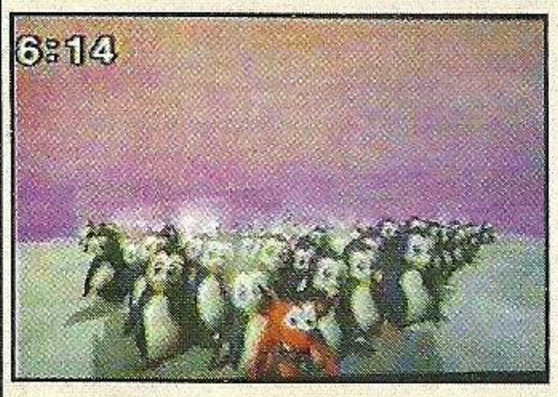


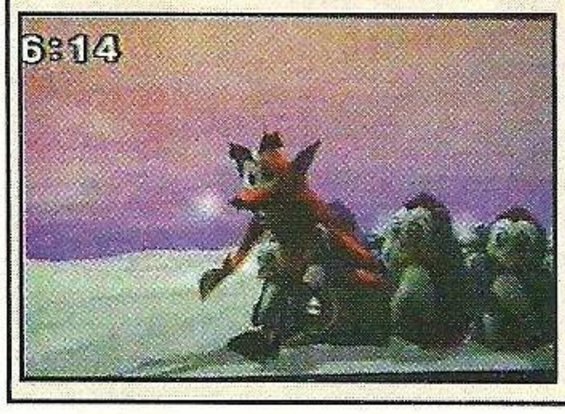
Polyphony - Gran Turismo Demo



Polyphony Digital Inc, podobnie jak inni developerzy, zaprezentowało intro z pierwszej części GRAN TURISMO renderowane zupełnie na bieżąco - i wygląda ono po prostu niesamowicie. Firma pokazała także fragment kodu GRAN TURISMO działający w oparciu o nowy sprzęt, w którym można było obejrzeć sekwencję replay'a ze ścigającymi się samochodami. Pojazdy są ślicznie cieniowane, ładnie zaokrąglone, a całość w wysokiej rozdzielczości nie mogła się nie podobać zgromadzonym widzom.

Naughty Dog - Crash Demo





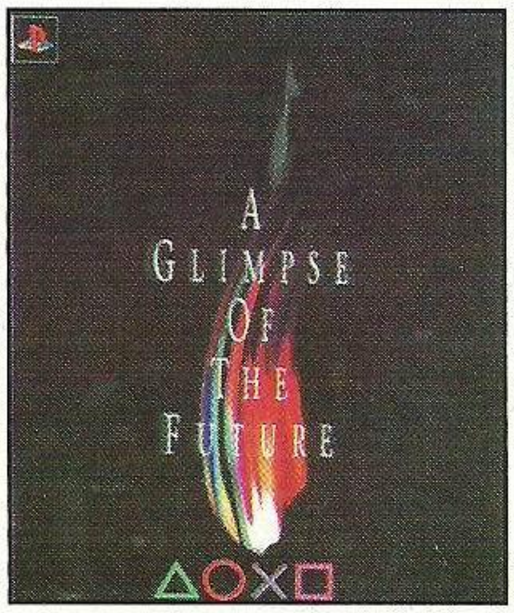
Proste demo, na którym widać Crasha prowadzącego całkiem liczną gromadkę pingwinów. Ma ono zapewne pokazać dużą liczbę ruszających się obiektów na ekranie. "Proste" nie znaczy jednak kiepskie - pingwiny chodzą po...pingwiniemu i wyglądają niczym baranki prowadzone na rzeź, zaś kroczący na czele Crash pozwala podejrzewać, że nie opuści on swej macierzystej platformy zwącej się PlayStation.

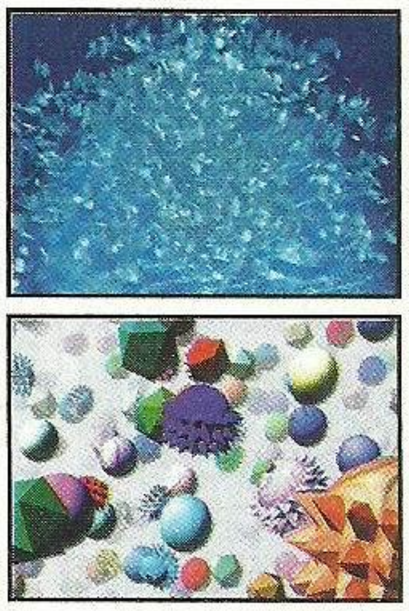
From Software - King's Field

Jest to naprędce dopasowany do możliwosci nowej maszyny engine z gry KING'S FIELD - bardzo uznanego w Japonii erpega firmy From. Animacja pokazuje podnoszące się z ziemi szkielety (czyżby ponownie "Emotion Engine"?), a w chwilę potem olbrzymiego kościanego smoka, który rozprostowuje skrzydła przygotowując się do lotu. Całość jest bardzo ciemna i nie widać wielu detali.

Sony - dema czysto techniczne

Koncern zaprezentował także dema czysto techniczne, prezentujące możliwości sprzętu. Spośród nich największe wrażenie na zgromadzonych zrobiły: PIÓRKA - tysiące wirujących w powietrzu piór z efektem wiejącego wiatru. Prowadzący pokazy wyjaśnił, że "w ten sposób próbują oddać emocje", FAJERWERKI - coś pięknego! Prowadzący powiedział, że choć obraz jest wyświetlany w 60 fps, kalkulacja obrazu odbywa sie dla pełnych 600 fps. oraz KRZYWE - najlepiej zademonstrowane przy pomocy refleksów na wodzie.





Ale nie wszyscy są szczęśliwi...

Według japońskich gazet nie wszycy zaproszeni i oglądający z zapartym tchem te cudowne rzeczy goście byli zadowoleni - oto co napisał w dzień po prezentacji dziennik Nihon Keizai Shimbun" "Obecni od zawsze na rynku rywale w postaci Segi i Nintendo nie są jedynymi firmami, które martwią się możliwościami PlayStation 2. Wielu obecnych na prezentacji prezesów software'owych firm i developerów siedziało przez cały czas cicho i opuściło lokal z zachmurzonymi twarzami. Olbrzymie możliwości graficzne nowej konsoli Sony na pewno dokonają rozłamu i podziału w branży gier video."
A tak na ten temat wypowiedział się prezes Squaresoftu, pan Tomoyuki Takechi: "W tej chwili nie istnieje więcej niż pięć firm, które mają odpowiednie środki aby w pełni wykorzystać moc PlayStation Next". Takechi stwierdził też, że pojawienie się na rynku nowej konsoli PlayStation nakreśli wyraźną linię pomiędzy dobrymi i słabymi developerami.

TOKYO GAME SHOW VIDEO

tylko 29.90 peelenów

final fantasy viii . gran turismo 2 . racing lagoon . saga frontier 2 . is internal section . cyberorg . tenchu shinobi geisen . ace combat 3 . virtua fighter 3tb . sega rally 2 . sonic adventure . shenmue . beatmania . unjammer lammy . strider hiryu . resident evil: codename veronica . climax landers . street fighter 3 . frame gride . buggy heat . aero dancers . soul calibur . d2 . virtual on 2 . time crisis 2 . samurai legends . neon genesis evangelion . powerstone . psychic force 2012 . mobile suit gundam

...monster . ...nger . ...e zone . akura taisen . ogre battle 3 . house of the dead 2 . dragon quest vii . bust-a-groove 2 . marvel vs capcom . legend of legaia . suikoden 2 . star wars trilogy . daytona 2 . dragon valor . geist force . fighting layer . jumping flash 3 . pop 'n' dance . neogeo pocket . super puzzle bobble . iss pro '99 . chrono trigger 2 . mystical ninja ganbare goemon . ocean hunter . naomi arcade board . spawn vs street fighter . all japan pro wrestling '99 . dance dance revolution . i wiele innych...

90 MINUT GORĄCEJ RELACJI Z NAJWIĘKSZEJ WYSTAWY GIER VIDEO W NASZEJ GALAKTYCE!

■ Przekonaj się, co przygotowały na najbliższy rok takie firmy, jak Sony, Nintendo, Sega, Squaresoft, Namco, Capcom, Konami, Taito, Jaleco, Bandai i wiele innych! ■ Zobacz wreszcie Dreamcasta w akcji! ■ Przejdź się z nami do japońskich salonów gier i sprawdź najnowsze automaty! ■ Zobacz, jak wyglądają japońskie sklepy z grami! ■ Odwiedź Akihabara - centrum elektronicznej rozrywki Tokio! ■ Wreszcie, zamiast tylko czytać o nowych grach - obejrzyj je wszystkie w akcji nie ruszając się z domu!

Tokyo Game Show '99 odbędzie się w dniach 19-21 marca w Japonii. Będziemy tam wraz z cyfrową kamerą, aby zdać wam obszerną relację z tej najważniejszej imprezy w branży gier video. Po powrocie materiał zostanie zmontowany w studiu i odpowiednio udźwiękowiony, a następnie powielony i wysłany do wszystkich chętnych. Relacja z TGS znajdzie się także w NEO PLUS.

CHCESZ ZOBACZYĆ, JAK WYGLĄDA OJCZYZNA GER VIDEO I KONSOL?

ABY OTRZYMAĆ KASETĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ I OPŁAĆ NA POCZCIE. CENA: 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PLOTKI

Od czasu pierwszego pokazu możliwości Next Generation PlayStation upłynęło już kilka dni, zaczęły też pojawiać się interesujące nas wszystkich ploteczki.
Oto pierwsza seria:

PSX2 UNO

Kompletne urządzenie znane jako PlayStation 2 zostanie po raz pierwszy zaprezentowane pod koniec lata 1999 roku (podczas pokazu nie zaprezentowano pudełka z konsolą. Cena konsoli będzie trzymana w tajemnicy niemal do ostatniej chwili i będzie zależeć w dużej mierze od sprawności, z jaką będą produkowane chipy (patrz notka o fabryce). Nie jest także jeszcze znana nazwa samego sprzętu, choć Sony jest już bliskie jej zatwierdzenia.

PSX2 DUE

Sony jest zdecydowane nie wprowadzać PSX2 do sprzedaży aż do chwili, w której będzie gotowych kilka gier pokazujących możliwości maszyny. Firma jest jednak nastawiona bardzo optymistycznie - mówi się, że w chwili startu ma być dostępnych osiem gier.

PSX2 TRE

PSX2, pdobnie jak wcześniej Dreamcast, będzie standardowo wyposażone w wiatrak chłodzący procesory przed przegrzaniem.

PSX2 QUATRO

Squaresoft ściśle współpracuje z Sony nie tylko na polu gier - inżynierowie ze Square pomagali i w dalszym ciągu pomagają przy pracach nad samym sprzętem. Jasne jest więc, że Square pozostanie jednym z czołowych developerów PSX2. Pierwszym tytułem, który wyprodukuje firma ma być EHRGEIZ 2 lub TOBAL 3 - developerzy odpowiedzialni za nie są uważani za jednych z największych pionierów nowych technologii.

PSX2 CINQUE

Być może powstaną gry, które będzie można odtwarzać zarówno na PlayStation, jak i na PlayStation 2. Gdy produkt będzie uruchomiony na tej drugiej, będzie wyglądał odpowiednio lepiej.

PSX2 SEI

Po konferencji, gdy na sali pozostało już tylko kilku najbardziej znaczących developerów i szefów Sony zaprezentowało na małym pokazie grywalną wersję GRAN TURISMO 2. Można było ścigać się samochodem przy akompaniamencie pięknej grafiki. Prawdopodobnie GRAN TURISMO 3 będzie jednym z pierwszych tytułów na PSX2.

PSX2 SETTE

Ken Kutaragi pragnie dać wszystkim jak największe pole do popisu - na przykład umożliwić, aby gracz mógł zrobić sobie zdjęcie, a potem nałożyć je na twarz jakiejś postaci np w grze RPG. Wygląda to lepiej niż wpisywanie imienia, prawda?

PlayStation 2

OFICJALNA SPECYFIKACJA TECHNICZNA

To oficjalna specyfikacja techniczna zespołu chipów, które będą kiedyś znane jako PlayStation 2 (lub Next Generation PlayStation). Ponownie zaostawiamy je w oryginale - po angielsku, poniżej zaś krótkie objaśnienia.

CPU: 128 Bit "Emotion Engine"

Clock: 300 MHz
Memory: 32 MB Direct Rambus
Memory Bus Bandwidth: 3.2 GB per second
Co-Processor: FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1, Floating Point Divider x 1)
Vector Units: VU0 and VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 1)
Floating Point Performance: 6.2 GFLOPS
3D CG Geometric Transformation: 66 million Polygons Per Second
Compressed Image Decoder: MPEG2

GRAPHICS: "Graphics Synthesizer"

Clock Frequency: 150MHz
DRAM Bus bandwidth: 48 GB Per Second
DRAM Bus width: 256 bits
Pixel Configuration: RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Maximum Polygon Rate: 75 Million Polygons Per Second

SOUND: "SPU2+CPU"

Number of voices: ADPCM: 48 channel on SPU2 plus definable by software
Sampling Frequency: 44.1 KHz or 48 KHz (selectable)

I/O PROCESSOR

CPU Core: Current PlayStation CPU
Clock Frequency: 33.8 MHz or 37.5 MHz (selectable)
Sub Bus: 32 Bit
Interface Types: IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)
Communication: via PC-Card PCMCIA
Disc Media: DVD-ROM (CDROM compatible)

Co cały ten techniczny bełkot oznacza w praktyce? Sprawdź ramkę poniżej!

KOMENTARZ DO SPECYFIKACJI PSX2

Główny procesor współpracując z procesorem graficznym ma wystarczająco dużo mocy, aby rywalizować ze stacjami graficznymi używanymi przez studia przy produkcji renderowanych filmów. Liczba polygonów, jaką jest w stanie wyświetlić ten system na sekundę ze wszystkimi włączonymi efektami graficznymi odpowiada tym, które widzieliśmy choćby w filmie TOY STORY. Maksymalna liczba polygonów, którą jest w stanie wyświetlić system to 75 milionów - jednak dodając tekstury, oświetlenie i filtering liczba ta spadnie do 20 milionów (bez krzywych - z efektem znanym jako krzywe Beziera liczba ta wynosi 13 milionów). Najbliżsi rywale dysponują mocą o wiele mniejszą - VooDoo 3 liczy 9 milionów, a Dreamcast, według najnowszych doniesień, 6 milionów. Wprowadzając technologię "Emotion Synthesis" Sony próbuje spowodować, aby trójwymiarowe obiekty wyglądały na bardziej realne. W połączeniu z mocą tego systemu developerzy łatwo opracują realistyczne efekty takie jak ruchy postaci, a nawet ruchy ich ubrania czy włosów. Co ciekawe, engine graficzny będzie też w stanie przetworzyć elementy obecne w naszym świecie, takie jak grawitacja czy masa obiektu - a także obliczyć jak one będą się zachowywać w kontakcie z wodą, drewnem, metalem, powietrzem i tak dalej. Naturalnie wykorzystanie mocy Emotion Engine zależy tylko od firm produkujących gry na tę konsolę.

Procesor jest także wyposażony w możliwość dekompresji filmów zapisanych w standardzie MPEG2 w locie, co w znaczny sposób poprawi jakość filmów FMV. Kompresja może być też wykorzystana przy teksturach. W połączeniu z napędem DVD-ROM konsola będzie mieć możliwość odgrywania filmów zapisanych na DVD, choć taka ewentualność nie została jeszcze zapowiedziana przez Sony i jest przez to bardzo możliwa. Pierwsze gry na PlayStation 2 będą na zwykłych płytach CD, a gdy developerzy zapragną więcej miejsca, zapewni je im płytka DVD mieszcząca 4.7 gigabajta danych (obecnie 650 MB danych na płycie CD).

Zapowiedziane przez koncern chipy do generowania dźwięku zapewnią nie tylko jego cyfrową jakość, ale także i mnóstwo efektów niedostępnych do tej pory na konsolach, jak choćby Dolby AC-3 i DTS, używane w obecnych playerach DVD. Efekt trójwymiarowości zostanie zapewniony dopiero wtedy, gdy gracz podłączy konsolę do pięciu głośników. Konsola będzie też kompatybilna ze "starą" PlayStation. Ważną informacją jest także obecność portu USB stosowanego w najnowszych płytach do komputerów PC - dzięki niemu można będzie podłączyć mnóstwo urządzeń peryferyjnych (klawiaturę na przykład). Będzie też port "IEEE1394", znany użytkownikom komputerów Macintosh jako "FireWire" - superszybkie złącze, które jest w stanie przesłać do 400 MbBna sekundę. Port ten jest wykorzystywany obecnie przy cyfrowym zapisie video, ale są także i miniaturowe twarde dyski, które łatwo zmieszczą się w kieszeni.
Nazwa "FireWire" jest własnością firmy Apple, dlatego Sony używa nazwy I-Link. Wreszcie zapowiedziano support dla standardu PCIMCA - miniaturowych kart do PC (wielkości kart kredytowych),na których może mieścić się modem, karta sieciowa lub inny adapter pozwalający na łączenie się z Internetem. Będzie też wyście na telewizory HDTV - standardu, który Sony od jakiegoś czasu próbuje lansować.

Developerzy twierdzą, że Next Generation PlayStation będzie potężniejszą maszyną niż Pentium III z akceleratorem VooDoo 3. Sony zapowiedziało, że przez jakiś czas będzie cicho o Next Generation PlayStation - koncern zamierza skupić się na promowaniu nowych gier na starego PSX'a. NGPSX nie będzie pokazany na Tokyo Game Show, nie będzie także na show E3. Zatem, drogie Sony, kiedy będzie?

Plan marketingowy Sony zakłada sprzedanie 15 milionów konsol NGPSX w ciągu 18 miesięcy. Możemy tylko pozazdrościć optymizmu. Jednak jeśli maszyna będzie tak dobra, jak wskazuje na to specyfikacja, taki plan może się udać. Pierwsze developer's kity wędrują właśnie w ręce spragnionych autorów. Jeśli wszystko będzie dobrze się układać, efekty ich pracy poznamy być może jeszcze przed nowym rokiem.

NOWA FABRYKA CHIPÓW

...BĘDZIE ZBUDOWANA PRZEZ SONY I TOSHIBĘ!

Zapowiedź PlayStation 2 odbiła się szerokim echem w branży. Jednak nie wszyscy insiderzy bezproblemowo "łyknęli" wypowiedzi oficjeli Sony. Problem polega na tym, że ani Sony, ani Toshiba nie są obecnie w stanie wyprodukować takich przemysłowych ilości chipów, jakie planują (koncern chce przecież sprzedać 15 milionów konsol w 18 miesięcy!). Aby sprostać wymaganiom rynku koncern zainwestuje ponad 500 milionów dolarów (o rany...) w budowę nowej fabryki chipów graficznych 0.18 mikrona w Nagasaki. Fabryka na początku będzie pracować z wydajnością 10 tysięcy układów scalonych miesięcznie. W międzyczasie produkcji podejmie się obecna fabryka koncernu w Kokubu. Zaczyna się wielki wyścig z czasem i miejmy nadzieję, że nikomu nie powinie się tu noga.

MEDIASOFT

Czynne codziennie:
Pon - pt 10-20
Sob -Nd 10-17

SONY PLAYSTATION NINTENDO 64 PC CD GAMEBOY

SKLEP

! OD KWIETNIA WPROWADZAMY
SUPER KARTĘ STAŁEGO KLIENTA
- OD TERAZ LICZ NA:
- **RABATY!**
- **LIMITOWANE OFERTY SPECJALNE!**

HURTOWNIA PSX, NINTENDO 64

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY
HURTOWNIE, SKLEPY, KSIĘGARNIE
ORAZ WSZYSTKIE PUNKTY
ZAINTERESOWANE SPRZEDAŻĄ
KONSOL I GIER
PLAYSTATION I NINTENDO
UWAGA!
POSIADAMY W SPRZEDAŻY TYTUŁY
Z LICENCJĄ NA WYPOŻYCZANIE!

Ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1b
(róg ul. Nowolipie)
00-148 Warszawa
tel. 0-90 202 712

CHĘTNYCH DO OTWORZENIA SKLEPÓW FIRMOWYCH MEDIASOFT PROSIMY O KONTAKT POD NR TEL: 0 602 620 048 - CZYSTA KORZYŚĆ.

LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA
autoryzowanym partnerem handlowym firmy

PLAYSTATION 2

CO SĄDZI BRANŻA NA TEMAT NOWEJ KONSOLI SONY?

Wkrótce po konferencji na Internecie zaczęły pojawiać się komentarze uznanych w branży developerów, dyrektorów i innych insiderów. Zebraliśmy je wszystkie w jeden długi tekst - oto, co sądzi branża o Next Generaton PlayStation.

BERNARD STOLAR [SEGA OF AMERICA]

"Na papierze nowa konsola Sony wygląda nieźle. Ale to przecież tylko papier - nie widziałem jeszcze żadnego egzemplarza. Sony porywa się na wielką rzecz - stworzenie maszyny o podanych specyfikacjach, przygotowanie odpowiedniej bliblioteki gier i wydanie tego wszystkiego na rynek w ciągu 9, lub nawet 12 miesięcy będzie nie lada wyzwaniem. Podczas gdy Sony będzie dalej pracować nad swoim sprzętem, Sega już znajdzie swoje miejsce na rynku z Dreamcastem, rosnącą bazą użytkowników i coraz lepszymi grami. Myślimy o możliwości wbudowania napędu DVD do amerykańskich Dreamcastów, przygotowujemy też swój plan marketingowy."

HOWARD LINCOLN I PERRIN KAPLAN [NINTENDO]

"Dzisiejszy rynek gier video opiera się na obecnych już świetnych grach i technologiach. Koncern Nintendo i wspierające go firmy wydadzą w tym roku kilka najlepszych gier na N64, dając tym samym klientom kolejny powód do zakupu naszej konsoli. Od jakiegoś czasu pracujemy także nad nową konsolą do gier video, której dane techniczne będziemy gotowi przedstawić przed końcem 1999 roku. Mogę obiecać, że będzie co najmniej tak samo potężna, jeśli nie potężniejsza od PlayStation 2 i będzie od niej tańsza, lub w tej samej cenie - na całym świecie. Nasza nowa konsola nie będzie też wykorzystywać nośnika cartridge.

TED WOOLSEY [CRAVE ENTERTAINMENT - EX-SQUARESOFT]

"Niesamowite. Crave od nowa musi przemyśleć swoją politykę wydawania gier. Z podaną przez Sony specyfikacją techniczą cały sens tworzenia gier stanie się bardziej skomplikowany. Gry na PlayStation 2 będą wielkimi projektami, biorąc po uwagę możliwości systemu. Najbardziej cieszę się z 24-bitowego koloru. W tej chwili siedzę i próbuję wymyślić naszą strategię Internetową. To przecież będzie Set Top Box! Jeśli ktokolwiek miał dostarczyć coś takiego na rynek, to oczywistym było, że będzie to Sony. Ciekawe, co zrobi teraz Sega? Na ich miejscu wycofałbym się z rynku. Dla mnie zapowiedź PSX2 działa. Nie kupię Dreamcasta. Mam jednego w pracy, ale do domu sobie go nie kupię - wolę oglądać filmy DVD i grać w gry na jednym systemie. Wszystko zależy też od ceny PSX2 - jeśli będzie latać w granicach 400-500 dolarów, będzie ciężko to przełknąć. Ale jeśli będzie kosztować poniżej 300... A jeśli za darmo w pakiecie dostaniemy jakąś grę i film, to ciężko będzie komukolwiek z tym wygrać."

BILL GARDNER [CAPCOM ENTERTAINMNET]

"Jestem pod wrażeniem. Wstrząsnęła mną przede wszystkim kompatybilność wsteczna z pierwszym PSX'em oraz wbudowane DVD. Kawał sprzętu. Wielu japońskich szefów obecnych na spotkaniu także było pod wrażeniem. Dreamcast? Sega miała wiele problemów organizacyjnych, musiała też zapewnić swojej nowej konsoli dobrą promocję i sprzedaż w Japonii. Myślę, że Sega dokładnie przyjrzy się specyfikacji PSX2, cenie, możliwościom i przeanalizuje te fakty. Jeśli PSX2 będzie drogi w produkcji, a Sony będzie starać się sprzedawać go za 400$, to PlayStation 2 może mieć kłopoty. Gdybym teraz był w Sedze, walczyłbym ceną, jakością i liczbą gier. Jeśli Dreamcast będzie miał gry, będzie się dobrze sprzedawał."

PAT BECKET [ELECTRONIC ARTS]

"EA była zawsze jedną z firm najmocniej popierających PlayStation od samego początku, jest więc oczywistym, że jesteśmy podnieceni możliwościami PlayStation 2. To zdecydowanie sprzęt nowej generacji, a jego możliwości graficzne są cudowne. Mnóstwo pamięci RAM także zostanie docenione przez developerów. Myślimy, że uda nam się wyprodukować świetne gry na tę platformę."

GLEN WISSNER [ATLUS]

"Moje pierwsze wrażenie jest takie, że PlayStation 2 to kolejny logiczny krok we właściwym kierunku. Pozytywnymi rzeczami jest kompatybilność wsteczna i DVD. Jednak patrząc z punktu wydawcy gier nie widzę dużej liczby sprzedanych konsol, dopóki cena nie będzie wystarczająco niska. W tej chwili nawet nie wiemy kiedy na pewno pojawi się ta konsola - czy Sony na pewno może przewidzieć jej cenę w granicach 300-400$? Normalny gracz wyda swoje pieniądze na obecne, tanie konsole. Hardcore'owcy kupią PSX2, ale oni stanowią przecież niewielki procent rynku. Zwykły gracz nie kupi PSX2 jeszcze przez jakiś czas. Nowe technologie zawsze przechodzą najpierw przez entuzjastów, którzy propagują je potem wśród znajomych. To musi trochę potrwać. Jednak jeśli Sony będzie promować PSX2 tak: Kup PSX2 - wyjdzie cię to taniej niż nowa konsola i player DVD, a wszystko to będziesz mieć w jednym pudełku - to może zaskoczyć. Myślę, że najważniejsza jest kompatybilność wsteczna, ludzie za to będą popierać Sony. Ciężko coś przewidywać, ale myślę, że tegoroczne E3 będzie najbardziej istotnym show dla Dreamcasta. Będę się cieszył, jeśli mu się uda. Chcialbym zobaczyć walkę pomiędzy trzema systemami - dla mnie, jako developera, to lepiej, bo mam więcej możliwości produkowania gier na trzy platformy."

JASON RUBIN [NAUGHTY DOG - CRASH BANDICOOT]

"PSX 2 wygląda imponująco. To większy skok niż z gier 2D do 3D. To po prostu dzień i noc. Nie sądzę, żeby pokazane demka naprawdę zaprezentowały możliwości systemu. Szykujcie się na rewolucję. Konkurenci Sony zaczynają panikować - Sega od razu zapowiedziała, że pracuje nad przystawką DVD. Myślę też, że ludzie opracowujący nowy system dla Nintendo - no wiecie, ci z Art-X, którzy pracowali kiedyś dla Silicon Graphics - pogubili szczęki gdy dowiedzieli się o możliwościach Next Generation PlayStation. Każdy, kto mówił, że Sony przegra wojnę nowej generacji musi to jeszcze raz przemyśleć. Sądzę, że Ken Kutaragi wszedł na tarczę i podał nam na tacy więcej, niż mogliśmy się spodziewać. Jest tylko jeden problem - Sony nie ma dobrych wewnętrznch teamów developerskich, jak Sega i Nintendo. Sony nie ma odpowiednika Segowskich AM R&D i nie ma Miyamoto-san, który nigdy przecież nie opuści Nintendo. Ale Sony ma całą resztę i sądzę, że jest tego więcej niż się wydaje. Pracujemy obecnie nad nową grą na PSX2 - nie będzie to kolejna część Crasha. Mamy już go dość, zrobiliśmy z nim wszystko, co tylko się dało. Nie mamy już pomysłu na grę z Crashem."

PETER MOLYNEUX [LINOHEAD, EX BULLFROG - SYNDICATE, MAGIC CARPET, POPULOUS]

"PlayStation 2 zakończy erę, w której 20-osobowy zespół mógł opracować grę. Popatrzcie na gry, które właśnie zaczynają wychodzić z Japonii - na przykład na SHENMUE Segi. Przecież pod kierownictwem Yu Suzuki pracuje nad nią 200-250 osób! A przecież PSX2 ma jeszcze więcej miejsca na innowację i wykorzystanie graficznych mocy niż Dreamcast. Porównajcie to do standardowych amerykańskich i europejskich 20-osobowych zespołów i sami zobaczycie, jak bardzo będą różnić się te gry jakością. Bardzo zainteresowała mnie technologia Emotion Sytnthesis, którą zapowiedziało Sony. Podobne rzeczy robimy dla naszej najnowszej gry BLACK & WHITE (PC i Dreamcast). Każda istota w grze jest unikalna i jedyna, a jej reakcje będą naturalną konsekwencją akcji, którą wobec niej wykona gracz. Wracajac do PlayStation 2 - to najbardziej ekscytująca elektroniczna maszyna rozrywkowa o jakiej mogę pomyśleć. Raczej ciężko wyobrazić sobie, że Sony może przegrać ten wyścig. Naturalnie, jeśli developerom wystarczy ludzi i pieniędzy, aby ją oprogramować.".

PRAGNĄCY POZOSTAĆ ANONIMOWYM JAPOŃSKI DEVELOPER

"Byłem na prezentacji i widziałem dema na ekranie. Coś wspaniałego. Ale zanim którakolwiek firma stworzy grę o jakości jednego z tych demek, miną lata. Jest olbrzymia różnica między 30-sekundowym demem a całą grą. Wykorzystaliśmy wszystkie możliwości PlayStation dopiero teraz - po pięciu latach. Aż tyle będzie trwało, zanim gry na PSX2 będą wyglądać tak, jak te dema. Na początku wszyscy będą pchać więcej polygonów oferując świetną grafikę zapominając o esencji - coś takiego jak TOSHINDEN dawno temu na PlayStation. Ale będą piękne.".

PRAGNĄCY POZOSTAĆ ANONIMOWYM WYDAWCA GIER

"Każdy, kto ma coś do powiedzenia na rynku będzie chciał mieć gotową grę na premierę PSX2. W przypadku Segi i Dreamcasta nie było tak różowo. Jedyny problem w tym, czy teamy developerskie będą w stanie wykorzystać możliwości tego potwora. Jeśli każę pisać grę drugoplanowym developerom, otrzymam produkt klasy B. Gdybym był szefem Electronic Arts i miał pod sobą 8 pierwszoplanowych zespołów, jak myślicie, ile z nich zaczęłoby prace nad grami na PSX2? Ten sprzęt jest w tej chwili po prostu za mocny, branża nie ma tyle mocy przerobowej aby go pociągnąć. Gdy Next Generation PlayStation trafi do sklepów, niektóre zespoły będą pracować już nad grami na Dreamcasta po 3 lata. Gry na DC będą bardziej dopracowane, a liczba polygonów nie ma znaczenia. I nie myślcie dłużej o tym jako o małej wojnie Sony vs Sega. Teraz to już jest wojna koncernów! Sony/Toshiba vs Sega/Microsoft/Hitachi/Nec!".

BRUNO BONELL [INFOGRAMES]

"Będziemy konwertować gry na Dreamcasta. Będziemy pisać gry na PSX 2."

INŻYNIER Z FIRMY TRIDENT [PRODUCENT CHIPSETÓW 3D]

"Podane przez Sony dane techniczne to czysto papierowe przykłady. Wyliczyli moc sumując siłę każdego komponentu. A to tak naprawdę nie działa. Poza tym kocham tę branżę za całe to wielkie gadanie. Oprócz napakowanego efektami engine liczonego na dwóch procesorach graficznych nie ma tu nic nowego. Absolutnie nic. I jeszcze jedno - trzeba jeszcze zbudować bardzo dużo tych procesorów. Jeśli ktokolwiek jest w stanie to zrobić, to będą to Sony i Toshiba. Zdaję sobie sprawę, że zainwestują oni każde możliwe pieniądze, aby to zrobić. Nie wiem tylko czy uda im się postawić w tak krótkim czasie fabrykę dostarczającą 0.18 mikrona. Wszyscy inni inwestują w tę technologię od przeszło roku - w tym miejscu Sony jest daleko z tyłu.".

IRENE KUNII [MAGAZYN BUISNESSWEEK, TOKYO]

"W odpowiedzi na coraz większą popularność konsoli Dreamcast w Japonii, 2 marca Sony Computer Entertainment przeprowadziło konferencję, na której zapowiedziało wydanie nowej konsoli Next Generation PlayStation w ciągu 10-12 miesięcy. Cała konferencja nosiła znamię pośpiesznej. Nie pokazano żadnego prototypu sprzętu, a publiczność została obdarowana jedynie trójwymiarową grafiką. Konferencja we wspaniały sposób odwróciła uwagę mediów od nowej konsoli firmy Sega. Zagrożenie ze strony Segi jest tym większe, że Dreamcast sprzedał się już w liczbie ok. 1 miliona konsol w samej Japonii. We wrześniu 1999 roku Dreamcast pojawi się w Europie i USA - z punktu widzenia Sony będzie to prawdziwa katastrofa. Stąd cała ta konferencja.".

T'ai Fu™

Wrath of the Tiger

DREAMWORKS INTERACTIVE™

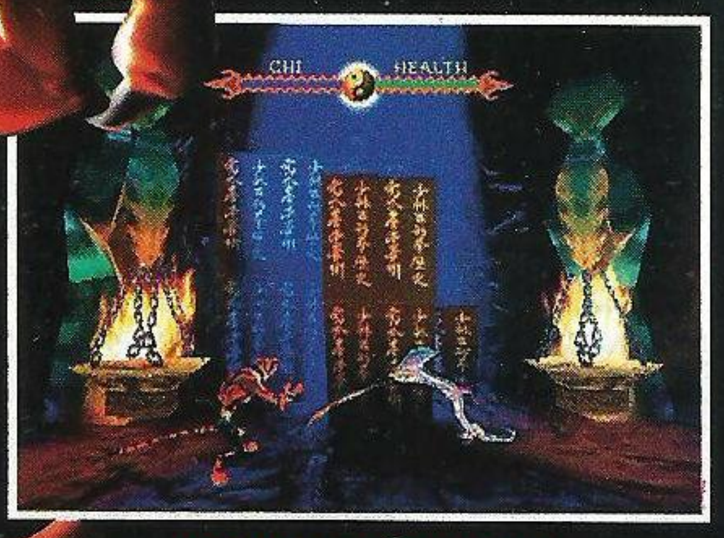
Nazywasz się T'ai i jesteś tygrysem znającym kanony Kung Fu, który toczy walkę ze Smoczym Mistrzem.

Poznaj świat, którym rządzą zwierzęce klany i, w którym niebezpieczeństwo czai się za każdym rogiem.

CZY JESTEŚ PRAWDZIWYM TWARDZIELEM?

AKCJA PEŁNA
WALK KUNG FU

LEGENDARNE
BITWY KLANÓW



20 DYNAMICZNYCH
ETAPÓW

T'ai Fu: Wrath of the Tiger
jest dziełem DreamWorks,
twórców Antz i Small Soldiers.

PlayStation

Kogo nazywasz koteczkiem?

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu jest znakiem handlowym DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive jest znakiem handlowym DreamWorks L.L.C. Wydawane i dystrybuowane przez Activision zgodnie z licencją. PlayStation i logo PlayStation są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością używających je firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ACTIVISION®

SOUL CALIBUR

OFICJALNIE ZAPOWIEDZIANY NA DREAMCASTA!

Stało się - Namco oficjalnie potwierdziło, że druga część **SOUL BLADE** - wspaniały **SOUL CALIBUR** - ukaże się na konsoli Dreamcast. Oto notka, którą 10 marca firma zamieściła na swoim serwisie (www.namco.com):

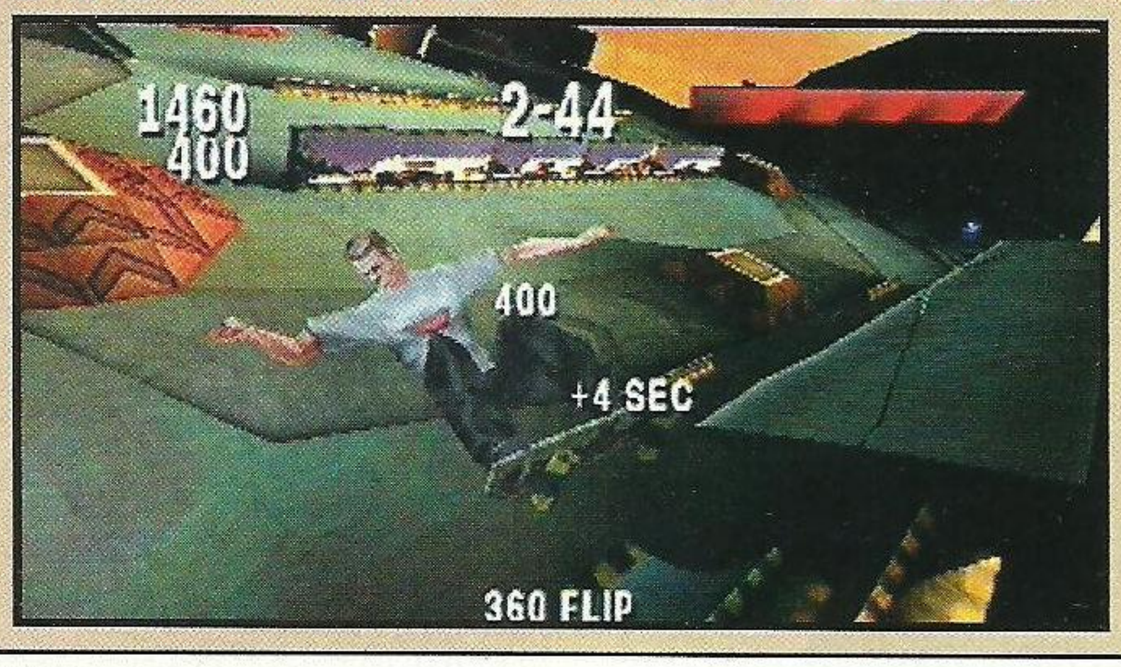
"Podczas prywatnego pokazu w Tokyo, Namco zapowiedziało konwersję swojego hitu **SOUL CALIBUR** z automatów na nową konsolę Segi - Dreamcast. Konwersja jest już gotowa w 30 procentach. Na razie termin wydania gry w Japonii i USA nie jest znany. Będzie to pierwsza gra, którą Namco wyprodukuje na Dreamcasta. Gra będzie mieć usprawnioną grafikę i animację postaci, a także wiele nowych trybów nieobecnych w wersji automatowej. Gra, w której można ruszać się wojownikiem na wszystkie strony pracuje z szybkością 60 fps ."

Namco nie zajęło jeszcze oficjalnego stanowiska w sprawie **TIME CRISIS 2** i nowej wersji **TEKKEN 3 ALPHA**, o których już od dawna plotkuje się w branży. Tokyo Game Show będzie miejcem, gdzie wszystko stanie się jasne. W międzyczasie rzućcie okiem na pierwsze screeny z wersji DC tej przemiodnej gry.

▪ DEVELOPER: ACTIVISION ▪ PLATFORMA: PLAYSTATION

TONY HAWK PRO SKATER

Tak wygląda pierwszy screenshot z gry, której bacznie wypatrujemy. **TONY HAWK PRO SKATER** powstaje we współpracy z (naturalnie) Tony Hawkie'm, a także innymi skaterami, których personalia nie są na razie znane. Wiadomo także, że pracuje nad nią zespół Neversoft - goście, którzy napisali dla Activision **APOCALYPSE.** Gra ma być bardziej rozbudowana i realistyczna od **STREET SK8ER** (o co akurat nie trudno), działać w podwyższonej rozdzialce i trafić do sklepów jeszcze przed jesienią '99. SK8 or die!



▪ DEVELOPER: SCEI ▪ PLATFORMA: PLAYSTATION

APE ESCAPE

Oto pierwsze screeny z sekretnego platformera opracowywanego przez Sony w Japonii. Ta pozytywna i bajecznie kolorowa gra ma stanowić uzupełnienie biblioteki PlayStation o grę podobną do SPYRO THE DRAGON - czyli o coś przyjaznego i odpowiedniego dla ludzi w każdym wieku. W grze trzeba będzie podróżować w czasie, łapiąc małpy (bez bicia?)- w dodatku na czas. Brzmi to może bezsensownie, ale w połączeniu z doświadczeniem developerów szalona kombinacja może wypalić.

NEWSFLASH!

■ Mamy pierwsze informacje na temat **GRAND THEFT AUTO 2**. Gra ma być w pełni trójwymiarowa, z możliwością dowolnego obracania kamer. Gracz będzie też uczestniczył w prawdziwej wojnie gangów - z kilkunastoosobowymi ulicznymi strzelaninami włącznie. Na porządku dziennym będą też spotkania ze skorumpowanymi politykami. Gra ma ukazać się pod koniec roku. Tymczasem TAKE 2 zapowiedziało wydanie pierwszego data-dysku na PlayStation zawierajacego nowe miasto do pierwszej części **GTA**. Zatytułowany **GTA: LONDON 1969** add-on ma uśmierzyć ból oczekiwania wszystkim spragnionym wirtualnych przestępstw. Dodatek ma być sprzedawany za połowę ceny nowej gry i będzie wymagał posiadania **GTA**.

■ Eidos potwierdził, że będzie rozbudowywał swoją linię gier spod znaku **TOMB RAIDER**. Kolejna gra z Larą Croft (nie jest pewne, czy będzie to **TOMB RAIDER 4** - może to być na przykład nauka czytania i pisania z cycatką) ma się pojawić jeszcze w tym roku. Co ciekawe, w Core Design nie został już ani jeden z członków oryginalnego teamu, który stworzył pierwszego TR. Ale kasa musi się kręcić. W miedzyczasie pojawiły się też nowe informacje na temat filmu **TR** - Paramount Pictures rozważa aby zamiast aktorki po ekranie biegała renderowana postać Lary.

■ Jaleco kończy właśnie prace nad symulatorem **HARRIER 2001** na Nintendo 64, który pojawi się w sprzedaży latem. W grze znajdzie się przeszło 50 misji rozgrywanych nad zróżnicowanym terenem oraz kilkanaście rodzajów broni.

■ Trzy części gry **CRASH BANDICOOT** sprzedały się na całym świecie w ilości przekraczającej 11 i pół miliona egzemplarzy, czyniąc tym samym z Crasha najpopularniejszą postać na PlayStation. Ruda scura popularniejsza od Croftówny. Kto by pomyślał.

■ Oprócz **GT WORLD DRIVER**, Boss Games pracuje nad kolejnym racerem na Nintendo 64. Nowy racer będzie grą typowo zręczonościowo/wyczynową, jego akcja rozgrywać się będzie w roku 3000, zaś całość nazywać się ma **STUNT RACING 3K**. Termin wydania gry nie jest na razie znany.

■ Termin wydania gry **STAR WARS EPISODE 1: POD RACER** na Nintendo 64 został wyznaczony na 24 maja 1999 roku. Jest to o tyle dziwne, że do połowy marca nie pojawiły się żadne screeny z tej gry.

■ Kilka tysięcy płytek z **FF 8** zostało zwróconych Square, ponieważ zawierały błąd uniemożliwiający kontynuowanie gry na pewnym etapie.

■ Activision podpisało umowę z firmą Disney, na mocy której zyska prawa do wydawania gier opartych na kolejnych filmach koncernu na Nintendo 64 i Dreamcasta. Pierwszym tytułem na N64 będzie trójwymiarowy platformer, który pojawił się już na PSX'a - **A BUG'S LIFE**. Drugą grą będzie zupełnie nowa produkcja, bazowana na kolejnym filmie Disney'a o tytule **TARZAN**. Pracuje nad nim grupa Eurocom i podobno ma być to przygodówka tpp. Activision potwierdziło też, że wyda **TOY STORY 2** na Dreamcasta w dniu premiery filmu, czyli pod koniec roku.

GROTEKA CMR DIGITAL

W-Wa, Al. JEROZOLIMSKIE 2 (NAPRZECIW MUZEUM WOJSKA POLSKIEGO)

WYPOŻYCZALNIA GIER TELEWIZYJNYCH

Dreamcast™ | NINTENDO 64 | GAME BOY

Brak ci konsoli, chcesz zagrać - odwiedź nas - wypożyczymy ci grę (na 1 godzinę), udostępnimy stanowisko z konsolą.

- Gry PlayStation (tylko będące w ofercie Sony Poland i posiadajace hologram wypożyczalni) można testować na 8 stanowiskach
- Nintendo 64 - 4 stanowiska, 40 tytułów
- Dreamcast - 3 stanowiska, 4 gry

Cena wypożyczenia na 1 godzinę - 5 zł (na czas dłuższy według cennika).

PlayStation™

NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI TELEWIZYJNYMI

Wszystkie światowe nowości, wszystkie konsole dostępne na rynku. 100 tytułów gier na PSX, 40 na Nintendo 64, nowości - Dreamcast, wszystkie akcesoria.

W naszym sklepie zaprezentujemy każdą z wybranych przez ciebie gier, czterech ekspedientów odpowie na każde pytanie z dziedziny gier i konsol. Korzystając z ich rozległej wiedzy unikniesz rozczarowań i nieudanych zakupów.

Wszystkie gry prezentujemy na olbrzymich, 29-calowych telewizorach.

PLOTKI

CAPCOM i N64

W branży krążą plotki o zajęciu się "na poważnie" Nintendo 64 przez firmę Capcom. Po pierwsze Angel Studios konwertuje RESIDENT EVIL 2 na 256-megabitowy cart, używając najnowszych technik kompresji obrazu. Po drugie, równolegle do RE2 powstaje całkowicie nowy eipzod w serii, którego akcja rozgrywa się jeszcze przez zdarzeniami z pierwszej części RE. Jego tytuł - oczywiście RESIDENT EVIL ZERO. Po trzecie zaś, Capcom przymierza się do przeniesienia na N64 znanej japońskiej bajki o wielkich robotach - Gundama. Co z tego wyniknie , przekonamy się już niebawem.

WCW/ECE/WWF

Małe przetasowania na rynku licencji wrestlingowych. THQ utraciło licencję WCW na rzecz Electronic Arts, ale od wakacji '99 firma wejdzie w posiadanie licencji WWF, którą z kolei straci Acclaim. I co ma zrobić biedny Acclaim? Kupić licencję ECW od THQ i dalej rozwijać swoją linię... eh, sporo tego.

SHADOWMAN 2

Acclaim jest tak podniecony swoim SHADOWMAN'em na PSX'a i N64, że planuje wypuścić drugą część. I to zanim jeszcze pojawiła się pierwsza!

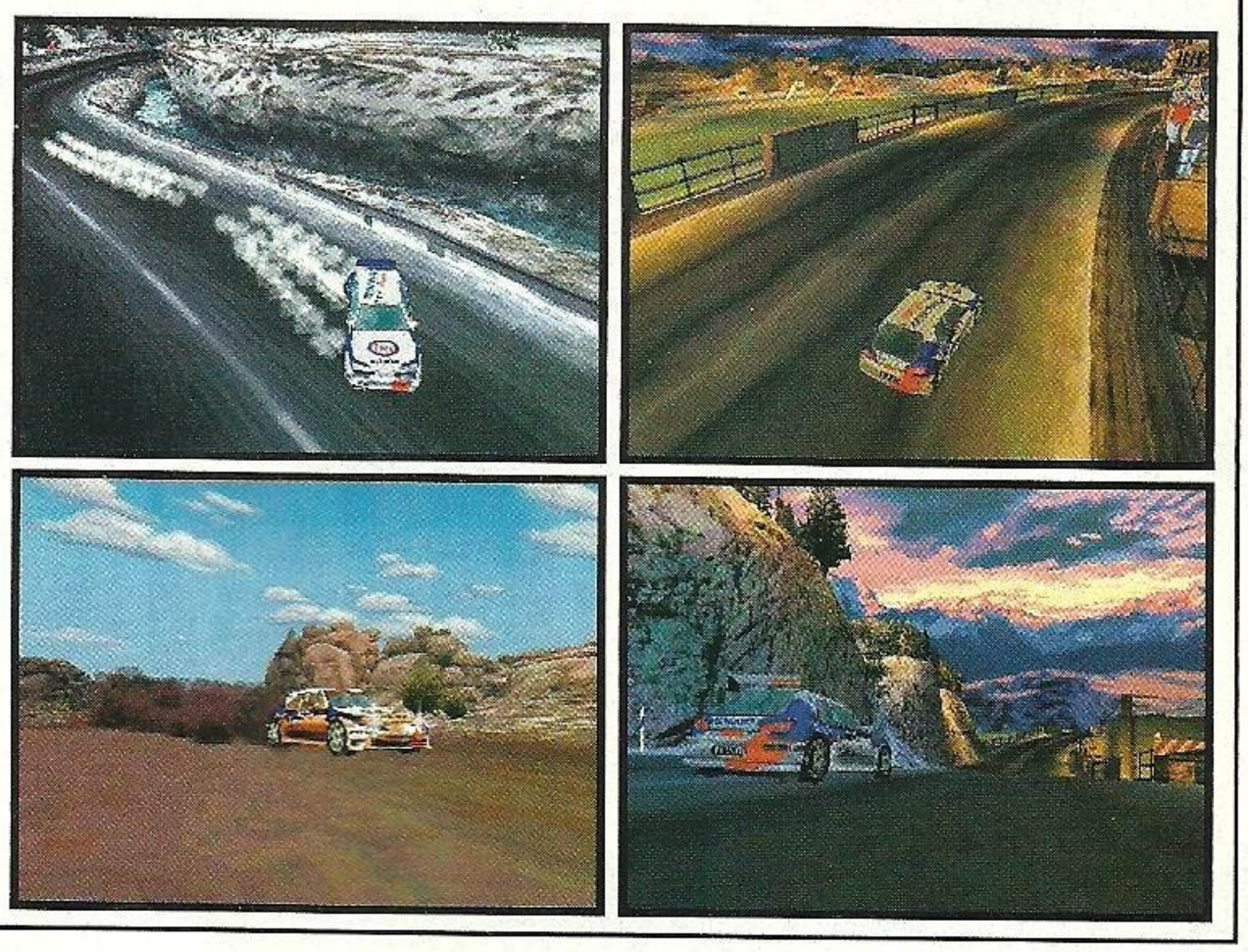
KILLA BEES

Chyba znamy już odpowiedź na pytanie "co w sekrecie trzyma Rare". Dobrze poinformowane źródła donoszą, że firma jest w trakcie zaawansowanych prac na KILLER INSTINCT 3 - jednym z niewielu mordobić na N64.
Gra ma być w pełni trójwymiarowa i (podobno) wygląda bardzo, bardzo dobrze. W międzyczasie Rare na swojej stronie prowadzi badania pytając odwiedzających ją graczy co podobało/nie podobało im się w poprzednich częściach. Killa, killa, it's a killa! Rare nie zwykło zawodzić...

DEVELOPER: INFOGRAMES ▪ PLATFORMA: PSX

V-RALLY 2

Infogrames wypuściło pierwsze screeny z V-RALLY 2 - kontynuacji najlepiej sprzedającego się racera na PSX'a w 1997 roku. W grze znajdzie się ponad 20 samochodów (7 WRC i 13 KIT), a na jej potrzeby został skodowany zypełnie nowy engine. Będziemy także mieć możliwość obserwowania ruchów kierowcy i pilota przez przezroczyste szyby. Samochody będą się też brudzić. 90 tras rozmieszczonych w 12 różniących się od siebie warunkami krajach. Gra będzie obsługiwać Dual Shocka i ma pojawić się w sklepach już pod koniec czerwca. Autorzy nie ukrywają, że chcą odebrać palmę pierwszeństwa COLIN'owi.



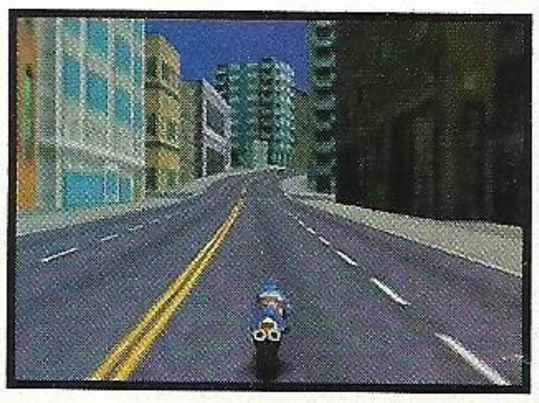
NET SHARK

PLAYSTATION i NINTENDO 64 ...W INTERNECIE!

Producent urządzenia służącego do oszukiwania w grach na PSX i N64 - GameSharka (znanego lepiej u nas pod nazwą Pro Action Replay) podał niedawno do wiadomości zaskakującą informację: firma pracuje obecnie nad przystawkami do PlayStation i Nintendo 64 umożliwiającymi posiadaczom tych konsol na łączenie się z Internetem! Stosunkowo proste urządzenie ma pozwolić użytkownikowi właściwie tylko na łączenie się z serwerem firmy Interact, który udostępni następujące usługi: wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej, przeglądanie serwisu informacyjnego oraz strony z kodami do GameSharka, a także na ściąganie save'ów do DexDrive. Wiadomo już, że nie będzie można przeglądać stron WWW, na co ma pozwolić Dreamcast z systemem WebTV lub programem Microsoft Internet Explorer.
W wersji dla Nintendo 64, NetShark będzie wsuwany zwyczajnie w slot catridge'a, podczas gdy wariant PSX'owy ma być podłączony tak, jak dotychczas zwykły GameShark. W urządzenu znajdzie się miejsce służące do podłączenia przewodu telefonicznego. Nie jest jasne, czy będzie się można łączyć z Siecią za pomocą dowolnego providera, czy tylko za pośrednictwem firmy. Modem będzie pracować z prędkością 14.4 kbps, więc pojedynki multiplayer przez Internet nie wchodzą w rachubę. Urządzenie będzie też wyposażone w tzw. "parental lock" - opcję, dzięki której rodzice będą mogli ustalić limit czasu, które dziecko będzie mogło spędzać na Internecie. Nintendo i Sony nie zajęły oficjalnego stanowiska w tej sprawie - według rzecznika firmy Interact oba koncerny przyzwalają na produkcję i nie zamierzają torpedować tej młodej i chwalebnej inicjatywy. Cena urządzenia ma wynosić między 79 a 99 dolarów i ma być dostępne w drugim kwartale 1999 roku.

DEVELOPER: THQ ▪ PLATFORMA: NINTENDO 64

ROAD RASH 64



THQ pracuje na konwersją tej gry na Nintendo 64. Dowiedzieliśmy się też, że firma zamierza także skonwertować na N64 NUCLEAR STRIKE - dobry shooter z PlayStation. Powodzenia.

NEWSFLASH!

■ Shide Interactive zapowiedziało wydanie na PlayStation gry **DIRTY WAR** - trójwymiarowego symulatora czołgu. Razem z grupą najemników będziemy palić, niszczyć i mordować. Będą też tryby multiplayer'owe - deathmatch, capture the flag i tank racing. Gra ma być dostępna w grudniu '99.

■ Ciągle próbujemy zdobyć PocketStation - nową kartę pamięci z wyświetlaczem i innymi bajerami do PlayStation. Niestety najwyraźniej Sony ma jakieś problemy z produkcją tego urządzenia - dwa shipmenty, które firma do tej pory rzuciła do Tokyo zostały błyskawicznie wyprzedane. Może uda nam się kupić PocketStation na tamtejszym czarnym rynku podczas podróży do Japonii...

■ Atlus przygotowuje się do wydania **SNOWBOARD KIDS 2** na Nintendo 64. W Japonii pojawiła się też konwersja pierwszej części gry na PlayStation zatytułowana **SNOWBOARD KIDS PLUS**.

■ Nintendo zdecydowało wycofać pozew sądowy przeciwko autorom emulatora UltraHLE. Raczej jednak prace nad nim nie będą kontynuowane - jeden z dwóch autorów wycofał się bowiem z całego przedsięwzięcia. I dobrze, bo taki emulator to profanacja konsol.

■ Black Ops, o których ostatnio dość cicho w biznesie, pracuje nad fighterem na licencji Jurassic Park. Nie znamy jeszcze tytułu gry, ale wiadomo, że ma ona pojawić się na PlayStation. Goldblum versus Raptor... Raptor wins!

■ **QUAKE 2** na Nintendo 64 będzie wykorzystywać Expansion Pak, ale grafika nie będzie wyświetlana w wysokiej rozdzielczości. Będzie za to w pełni 24-bitowy kolor, a co za tym idzie lepsze tekstury i efekty graficzne.

■ Pojawienie się Jamesa Bonda na PlayStation, czyli **TOMORROW NEVER DIES** zostało po raz kolejny przesunięte - tym razem na sierpień 1999. Gra będzie mieć tryb multiplayer i będzie shooterem tpp.

■ Wyciekły pierwsze detale na temat nowego **TUROKA**. Zatytułowana **TUROK: ARENA** gra ma pojawić się w sklepach w grudniu i nie będzie to standardowa kontynuacja, tylko czysta multiplayerowa jatka. Pojawią się też boty.

■ Nintendo rozważa możliwość wydania dodatkowych questów do **LEGEND OF ZELDA 64**. W jaki sposób będzie to możliwe? Otóż firma przygotowuje specjalny, przejściowy cart, na którego będzie się nakładać oryginalną **ZELDĘ**, aby później taką piramidkę wsadzić w slot konsoli. Rzecz ma nazywać się **URA-ZELDA** (w Japonii naturalnie).

■ Maxis odcięło dopływ gotówki do **SIM COPTER 64**, wymazując tym samym grę ze swoich planów wydawniczych. Nie ma czego żałować, padaka to była.

■ Japońscy gracze od dłuższego czasu korzystają z bardzo popularnego systemu Dream Points. Cała zabawa polega na tym, iż każdy zakup gier lub akcesoriów na DC jest odpowiednio punktowany, a za określoną liczbę punktów są oczywiście różnorakie nagrody włącznie z peryferiami dla DC i znacznie droższymi gadżetami.

PlayStation

„Fantastyczna Bijatyka”
Extreme Playstation 90%

„Na pewno zwali Cię z nóg”
Oficjalny Playstation Magazyn 9/10

Super Koszulka Gratis!

KENSEI
SACRED FIST

YOU WON'T KNOW
WHAT HIT YOU

LANSER my wiemy co jest grane!

0-55 233-59-44

Lanser 82-300 Elbląg ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna: **Tel. 0-55 233-59-44**
Sprzedaż hurtowa: **Tel. 0-55 233-61-36**
Fax/sekretarka 24 godziny: **0-55 233-93-65**

KONAMI®

KENSEI SACRED FIST JEST ORYGINALNYM PRODUKTEM OPRACOWANYM PRZEZ KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN CO. Ltd, KONAMI ZASTRZEGA SOBIE PRAWA AUTORSKIE, ZNAKI TOWAROWE, BRANŻOWE PRAWA WŁASNOŚCI ZWIĄZANE Z KENSEI SACRED FIST® 1999 KONAMI CO. Ltd. WSZELKIE PRAWA ZASTRZERZONE.®

PLOTKI

CROC 64

Wygląda na to, że zespół Argonaut zamierza przygotować nową, 64-bitową wersję przygód małego krokodyla. Nie wiadomo dokładnie czy będzie to **CROC 2**, czy też zupełnie nowa i posiadajaca własne atrybuty wersja.

GAMEBOY 64?

Pamiętacie urządzonko o nazwie Super GameBoy do takiego starocia Super Nintendo? Wyprodukowane w formie carta do SNES'a urządzenie pozwalało na granie w gry z GameBoya na telewizorze. Wieść niesie, że Nintendo pracuje nad podobnym urządzeniem do Nintendo 64 - z tym, że działać też na nim będą gry z kolorowego GameBoya. To jest coś.

CRASH TEST BABY

Developerzy z Pitbull Syndicate, odpowiedzialni za **TEST DRIVE 4** i **5** na PlayStation wypruli swój całkiem sprawny trójwymiarowy engine i pracują obecnie nad grą zbliżoną do **DESTRUCTION DERBY**. Czyli szybka jazda + makismum rozwałki. Jeśli nawet powstanie **DESTRUCTION DERBY 3** na PlayStation, nie będzie ono dziełem Bizzarre Creations - ci bowiem od dłuższego czasu pracują nad racerem **METROPOLIS** na Dreamcasta.

JESZCZE RAZ PSX2

989 Studios, dawne Sony America wyprodukowało na PC zręcznościową grę RPG o nazwie **EVERQUEST** rozgrywaną tylko w trybie online - na Internecie. Cieszy się ogromnym powodzeniem wśród graczy, podobno jest całkiem niezła. Plotki sugerują, że będzie to jeden z pierwszych tytułów wykorzystujących możliwości online PlayStation 2.

THE DEVIL INSIDE

DIABLO 2, kontynuacja superhitu z PeCeta i PlayStation nadciągnie wielkimi krokami na Dreamcasta. Naturalnie z możliwością gry przez Internet. Wygląda nieźle.

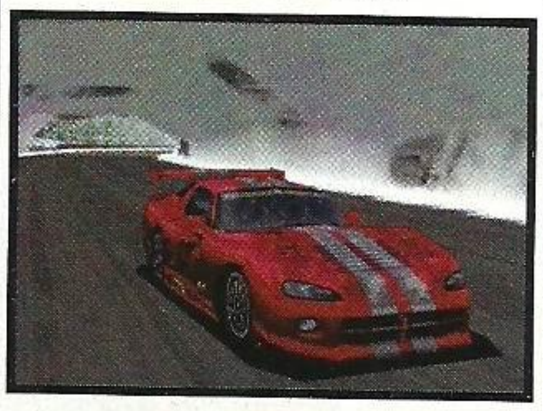
■ DEVELOPER: 989 STUDIOS ■ PLATFORMA: PLAYSTATION

3XTREME

To najnowsze "dzieło" 989 Studios, które - patrząc po SYPHON FILTER - podnosi ostatnio jakość swoich produkcji. Nie spodziewajcie się żadnych rewolucji w kwestii gameplay'a - będzie skateboard, rolki i rower górski, a także bramki na trasie, przepychanka i tak dalej. Ma za to być lepsza grafika. Grę robi team od COOLBOARDERS 3.

■ DEVELOPER: BOSS ■ PLATFORMA: N64

GT WORLD DRIVER



Ten tytuł określa się już mianem "GRAN TURISMO na Nintendo 64". Czyli setki samochodów, kupa tras i turniejów, tunningowanie, świetne replaye no i czaderska grafika. Preview za miesiąc.

■ DEVELOPER: PROBE ■ PLATFORMA: N64

ARMOR-INES

Oparty na engine TUROK 2 shooter tpp/fpp postawi gracza w roli superkomandosa walczącego z kosmicznymi robakami. Gra jest dopiero w bardzo wczesnym stadium produkcji.

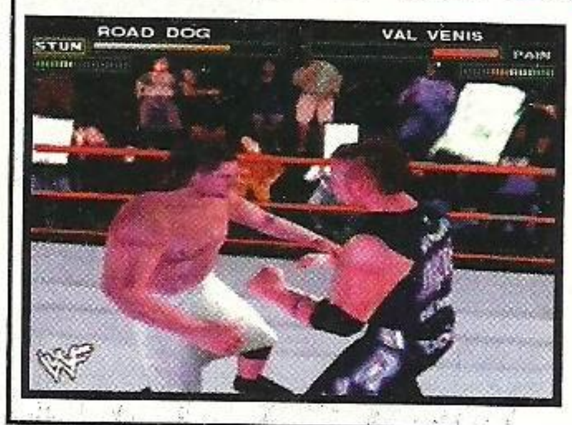
■ DEVELOPER: EUTECHNYX ■ PLATFORMA: PSX

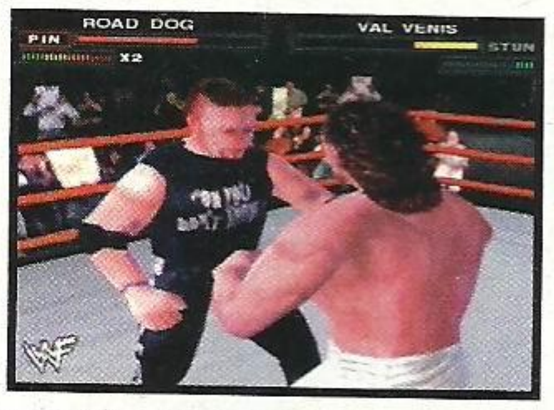
LE MANS 24

Kolejna po C3 RACING gra angielskiego teamu Eutechnyx ma traktować o 24-godzinnych wyścigach LeMans. Autorzy obiecują sporą dawkę realizmu. Poprzednio też obiecywali, i co?

■ DEVELOPER: ACCLAIM ■ PLATFORMA: PLAYSTATION, NINTENDO 64

WWF ATTITUDE





Pierwsze screenshoty z WWF ATTITUDE na N64 (wersja PSX jest naturalnie także w planach) prezentują się nadzwyczaj imponująco. Rozszerzono tryb kreacji postaci - teraz będzie nawet można zaprojektować napisy na koszulkach! Wygląda na to, że najnowszy wrestling Acclaim poradzi sobie z miernymi THUNDER/NITRO.

NEWSFLASH!

■ Podczas gdy Europejczycy mogli podziwiać nowości arcade na targach ATEI. podobna impreza miała również miejsce w kraju kwitnącej wiśni. Na AOU, bo tak właśnie nazywają się te targi, zaprezentowano szereg tytułów opracowanych dla Naomi. I tak gracze mieli okazję zobaczyć **GIANT GRAM** – stanowiący sequel **JAPANESE PROFESSIONAL WRESTLING: FEATURING VIRTUA FIGHTER** [z Jeffrey'em i Wolf'em] opracowywany przez Segę, **AIRLINE PILOTS** – symulator samolotów pasażerskich prezentowany przez AM1, **FERRARI 355 CHALLENGE** – racer, za którym stoi sam Yu Suzuki i AM2, **HORSE FOSTERAGE** – wyścigi konne ze stajni AM3 oraz **CRAZY TAXI** – również Segi. Capcom zaprezentował między innymi oczekiwany **STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE**, który ponoć zmierza już na DC, natomiast Tecmo pokazało wreszcie **DEAD OR ALIVE 2**.

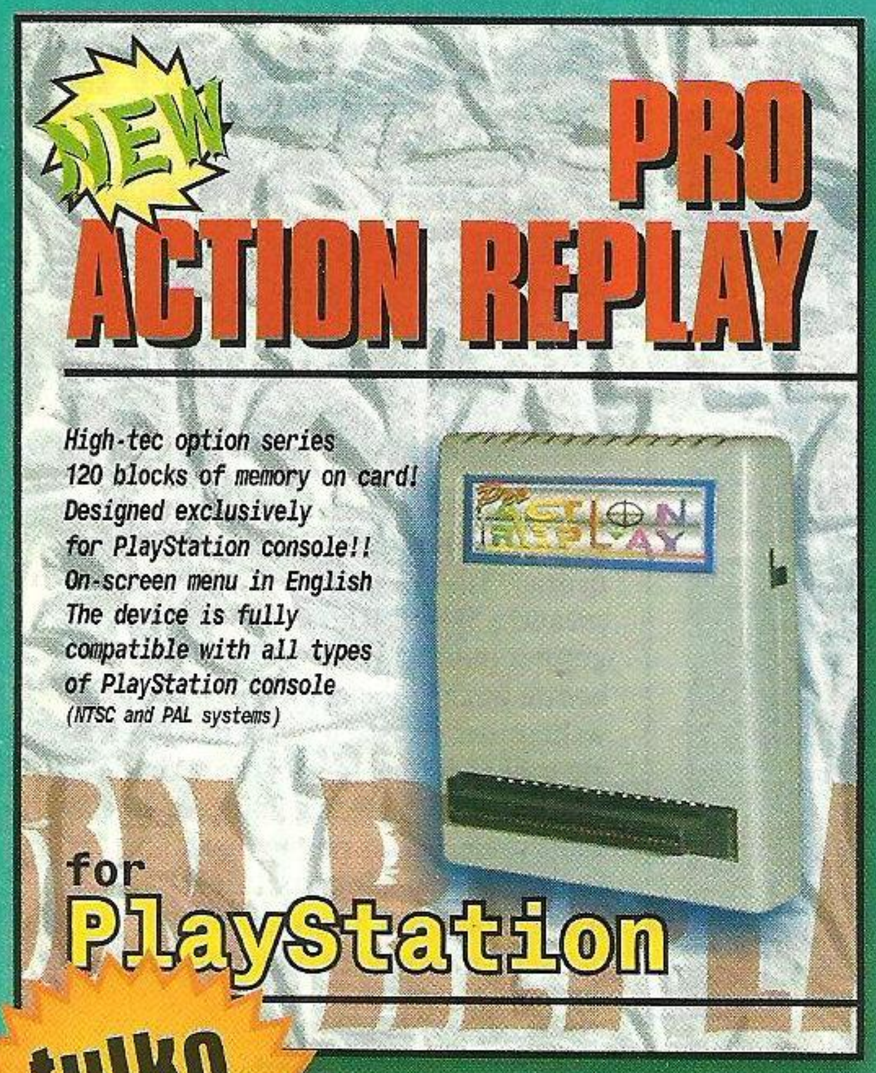
■ Konami przygotowuje na jesień co najmniej dwie gry sportowe. Pierwszą z nich będzie remake bardzo popularnego zręcznościowego hokeja ze SNES'a - **BLADES OF STEEL 99**. Gra ukaże się na PlayStation, Nintendo 64 i GameBoya. Drugim tytułem ma być nowa edycja **ISS PRO** - na razie zapowiedziano ją jedynie w wersji na Nintendo 64. Tymczasem anglojęzyczna wersja jednej z najbardziej oczekiwanych gier RPG - **SUIKONDEN 2** - ukaże się sierpniu (PSX) , podczas gdy arcade/adventure **SOUL OF THE SAMURAI** (znana pod nazwą **JAPAN** a potem **SAMURAI LEGENDS**) ma się pojawić w lipcu. Także na PlayStation.

■ Capcom pracuje nad grą **RESIDENT EVIL ARCADE**, przeznaczoną naturalnie na automaty. Pracujący na boardzie Naomi shooter na pistolet będzie podobny do serii **HOUSE OF THE DEAD** i ukaże się w chwilę po salonowej premierze na konsoli Dreamcast.

■ Europejski oddział Climax'a wydał oświadczenie, tym razem w związku z **TITLE DEFENSE** – kolejnym symulatorem boksu. Z przedstawionych informacji wynika, że gra będzie oferować pełen przekrój: od walki polegającej na szybkim naciskaniu buttonów, poprzez nieco bardziej wymagający Championship mode do dobrze nam znanego managera. Tytuł jest przewidywany na koniec bieżącego roku. Climax UK ogłosił również rozpoczęcie prac nad rpg o tytule **SYMPHONY OF LIGHT** i strategią **HALCYON**. SOL ma zawierać ponad 3 wielkie światy pełne rozmaitych questów, zagadek i innych atrakcji oraz pozwoli na jednoczesną grę 4 osobom na raz, natomiast **HALYCON** to powrót do czasów króla Artura i rycerzy okrągłego stołu. Wszystko na Dreamcasta.

■ Im bliżej premiery, tym bardziej warto wspomnieć o zmianach kadrowych w koncernie Sega. Już jakiś czas temu Sega of Europe mianowała nowego dyrektora ds. marketingu. Został nim Giles Thomas, który uprzednio pełnił podobną funkcję w MTV Networks Europe.

NIEZBĘDNIK PRAWDZIWEGO GRACZA DO PLAYSTATION i N64!
W sprzedaży na terenie całego kraju i wysyłkowo!



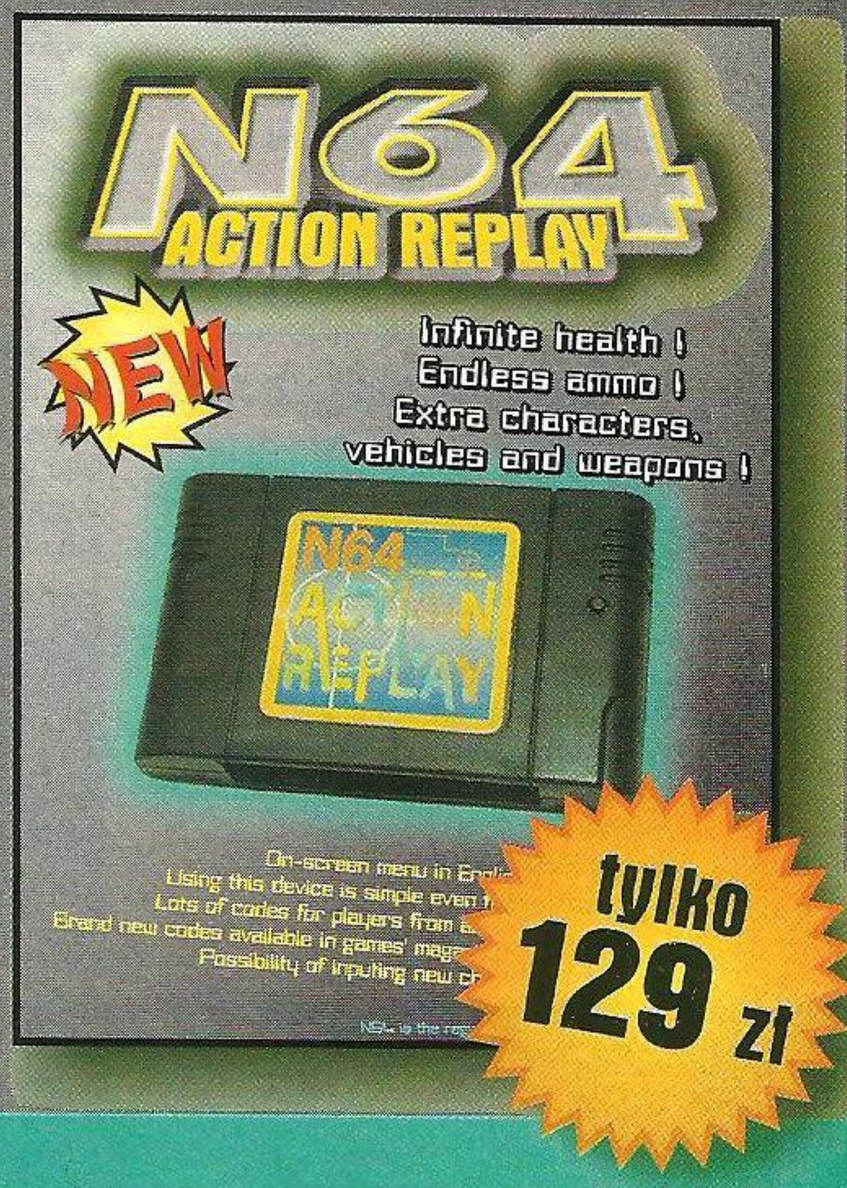
tylko 99 zł

Koniec problemów z przechodzeniem gier!
Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!
- Działa ze wszystkimi grami w systemach: PAL, NTSC i japońskie NTSC.

Koniec problemów z przechodzeniem gier!
Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż - tak jak kartridż z grą, bez potrzeby rozkręcania N64!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów oraz kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!
- Jako bonus lista kodów do kilkudziesięciu najnowszych gier! np. Legend of Zelda, Rogue Squadron, Turok 2, Golden Eye



Dystrybucja w Polsce

MANTA

02-022 Warszawa
ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2

Produkty dostępne w sieci EMPiK na terenie całego kraju

oraz w warszawskich sklepach:
Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, tel. 624-78-16, Mediasoft, Digital, Comat
Dystrybucja regionalna:
Compact Studio, ul. Józefowska 114/67, Katowice, tel./fax (0-32) 206-27-68, 0-601 518-322
Szukaj także w dobrych sklepach w miastach:
Bartoszyce, Częstochowa, Gliwice, Głogów, Kalisz, Katowice, Kraków, Kraśnik, Lębork, Lublin, Łódź, Mikołów, Olsztyn, Opole, Poznań, Sokółka, Suwałki, Szczecin, Trójmiasto, Włocławek, Wrocław, Zabrze,
a także w specjalistycznych hurtowniach na terenie całego kraju
oraz w internecie: www.multimedia.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.
Kontakt pod numerami telefonów: tel. (0-22) 658-09-50, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 658-09-50, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Poszukujemy do pracy operatywnych ludzi z całego kraju

PLOTKI

DECE DRAGOON

Jeżeli ostatnie wiadomości okażą się prawdą, to już niedługo na DC pojawi się kilka niezapomnianych pozycji z Saturna. Mowa tu oczywiście o grach, które ukazały się w Europie zbyt późno, aby zyskać uwagę graczy, lub też nie miały szans na taką konwersję. Na pierwszy ogień mają podobno iść PANZER DRAGOON [SAGA?], SAKURA WARS i SHINING FORCE. Z niecierpliwością czekamy na oficjalną wypowiedź.

NIGHTS 2

Ostatnie wiadomości wskazują na to, iż Sonic Team rzeczywiście pracuje nad sequelem NIGHTS – zdecydowanie jednej z najładniejszych gier na Saturna. Wiadomo jedynie, iż gra będzie zawierać kilka nowatorskich koncepcji i najprawdopodobniej zostanie zaprezentowana jako niespodzianka w czasie TGS 1999.

SAT-CAST ROXX

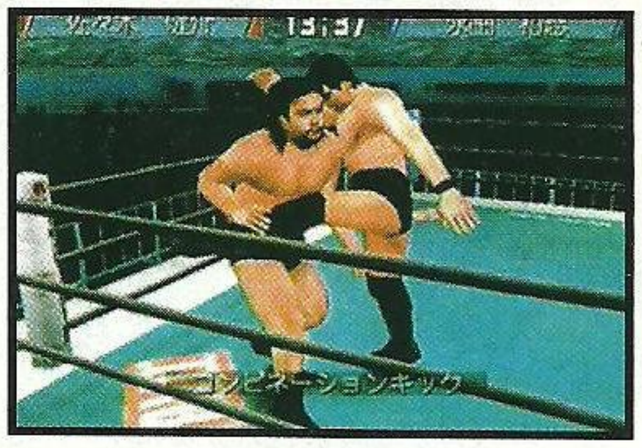
Kilka dni przed podaniem specyfikacji PSX2 pojawiły się pierwsze informacje dotyczące „Sat Cast", czyli emulatora Saturna na DC. Program będzie znajdował się na GD-ROM'ie, a jego cena ma być niższa o połowę od przeciętnej ceny gry. Po załadowaniu emulatora, DC będzie odtwarzał wszystkie pozycje ze swojego poprzednika, dając jednocześnie graczowi wiele różnych opcji związanych np. z podrasowaną grafiką etc. „Sat Cast" ma być oficjalnym produktem Segi. Nie jest to jednak potwierdzona informacja.

NIEBIESKIE LOGO DC?

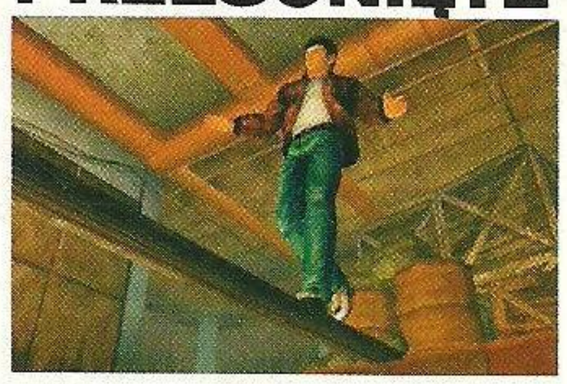
Logo DC w Europie ma być niebieskie. Oficjalnie SOE twierdzi, iż wynika to z odmiennych preferencji mieszkańców starego kontynentu. Podobno bardziej lubimy niebieski niż czerwony i pomarańczowy.
Okazuje się, iż równie dobrze zmiana ta może być spowodowana regulacjami prawnymi. Mianowicie Tivola Electronic Publishing – nieznana nikomu firma elektroniczna - zastrzegła już jakiś czas temu swoje logo, które wygląda bardzo znajomo.

TOUKON RETSUDEN 4
NEW JAPAN PRO WRESTLING

Możemy się mylić, ale zaraz po sumo ulubionym sportem Japończyków musi być chyba wrestling. Po serii zapowiedzianych tytułów z tego gatunku nadszedł czas na TOUKEN RETSUDEN 4 znany też jako NEW JAPAN PRO WRESTLING.
Wersja DC musi być już w przyzwoitym stadium rozwoju, a termin wydania w Japonii jest wstępnie zapowiedziany na początek wakacji '99. Screeny pokazują niesamowitą liczbę detali, a także przepiękne tekstury okrywające twarze zawodników. Mamy nadzieję, że ten tytuł ma choć minimalne szanse na europejską premierę.



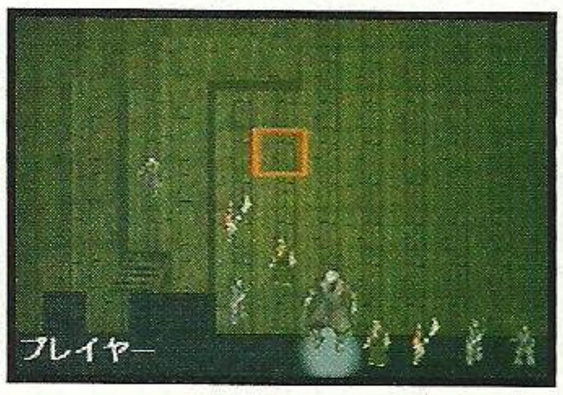
SHENMUE
PRZESUNIĘTE



W ostatnim wywiadzie dla prasy japońskiej Yu Suzuki rozwiał nadzieje fanów związane z wczesną premierą SHENMUE. Gra jest ponoć gotowa dopiero w 60% i na pewno nie będzie wydana do lata '99 ze wskazaniem na jesień. Nam na szczęście nie robi to żadnej różnicy, bo z chęcią przywitamy SM, szczególnie jako kolejny launch title. Mówi się też, że nad SHENMUE pracuje zespół złożony z ponad 200 osób. Niewątpliwie jest to jedna z najważniejszych gier dla Segi, więc czemu nie...

TENCHU - SHINOBI GAISEN

Jest już Tenchu: Shinobi Gaisen, na PlayStation, czyli od dawna zapowiadana wersja gry o ninjach z możliwością budowy własnych poziomów. Ani grafika, ani grywalność nie zmieniły się w żadną stronę - jest absolutnie tak samo, bo to przecież ta sama gra. Nową możliwością jest oczywiście opcja budowy poziomu i zachowania go na karcie pamięci.
By zbudować poziom wybieramy na początku jego stylistykę - dostępne są wszystkie poziomy z Tenchu w wersji PAL czyli 10. Mówiąc o stylistyce mam na myśli zarówno elementy scenografii jak i przeciwników. Potem dostajemy do dyspozycji płacheć terenu, który zabudować można kolumnami, skrzyniami, latarniami itp. Nie ma ani domków, ani pagórków - są za to drzewka. Następnie ustawiamy sobie przeciwników, wytyczając przy tym trasę ich przemarszu. Co się w ten sposób tworzy? Nie będzie to gigantyczny poziom, a raczej klimatyczny, klaustrofobiczny poziomik do pochwalenia się kumplowi. Czy warto to mieć? Cóż, może wygląda to wszystko jałowo, ale po zakończeniu roboty satysfakcji jest kupa. Zmieniło się początkowe demo i layout menu w grze. Można by pozastanawiać się jakie będzie TENCHU 2. Na pewno bardziej kolorowe, prawdopodobnie wzbogacone o większą ilość detali i bardziej krwawe. I chyba znów zobaczymy Onikage...



DC ALERT!

■ Po ukończeniu **INCOMING** na DC Rage Software zapowiedziało kolejne dwa tytuły. Pierwszym jest podobny do Apocalypse shooter **EXPANDABLE**, który ma ukazać się mniej więcej za cztery miesiące. Drugi to **RUUD GULLIT STRIKER** określany przez twórców jako „hardcore soccer simulation". W samą produkcję zaangażowanych jest sporo ludzi ze świata futbolu i oczywiście sam Ruud Gullit.

■ Treasure jest jednym z najbardziej pożądanych drugoplanowych developerów w Japonii. Po dołączeniu do obozu Segi przygotowują oni coś na Naomi. Gra nosi tytuł **GUN BEAT** i ma prezentować gatunek action/racing z typową dla Treasure dawką strzelania. Zróżnicowane poziomy oraz tryby: player battle i vs mode z pewnością zapewnią dobrą rozrywkę. Co prawda wersja na DC nie została jeszcze potwierdzona, jakkolwiek rzecznik prasowy firmy nieoficjalnie przyznał, iż taka możliwość jest bardzo prawdopodobna, a ewentualna konwersja na pewno będzie wykorzystywać możliwości sieciowe DC.

■ Argonaut jest jednym z europejskich developerów pracujących nad swoim pierwszym tytułem na Dreamcast'a. Gra ma nazywać się **RED DOG** i jak donoszą wieści firma korzysta z 10 developer's kit'ów aby zrealizować całość. Pomimo że gra nie jest jeszcze ukończona - Jez San – jeden z szefów Argonaut wyraził ostatnio chęć nabycia kolejnych 10 w celu zaangażowania ich do następnego projektu.

■ Wygląda na to, iż Sega Of Europe zaczyna powoli przygotowywać się do nadchodzącej premiery. Po serii działań i zapowiedzi, które opisywaliśmy poprzednio, firma zajęła się swoją witryną WWW. Między innymi mogliśmy się dowiedzieć, iż prace nad pewnymi grami tworzonymi przez SOE trwają już ponad 2 lata, czwórkę kluczowych developerów na rynek europejski stanowią: Bizarre Creations, Argonaut, No Cliche i Redlemon, a w zanadrzu jest jeszcze parę innych firm, o których jeszcze nie mówi się oficjalnie.

■ Ubisoft jest kolejnym developerem, który w pełni wspiera DC. Wiemy, że firma obecnie pracuje nad nowym **RAYMAN'em**– nie wiadomo jeszcze czy będzie to konwersja sequela, czy też trzecia część. Ponadto na ukończeniu jest już **MONACO GRAND PRIX SIMULATION 2**, a ostatnio wraz z Warner Bros rozpoczęli oni prace nad **THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN**. Nieoficjalnie wiadomo, iż w planach jest również czwarta pozycja prezentująca gatunek 3D action adventure zbliżona do MGS.

■ Genki – developer, który jest odpowiedzialny za konwersję VF3TB – już niedługo wyda swoją pierwszą grę na DC. **SHOTOKOU BATTLE** to kolejny racer, który bez wątpienia zapowiada się co najmniej dobrze.
W porównaniu do wersji z PSX będzie on miał podbajerowaną grafikę, dodatkowe tryby i najprawdopodobniej sporo nowych opcji. Gra powinna ukazać się w okolicach maja.

DEAD OR ALIVE 2
DEBIUTUJE NA AOU SHOW W JAPONII

Druga część tego popularnego w Kraju Kwitnącej Wiśni (a poza nim chyba niedocenionego - bo data premiery gry zbiegła się z TEKKEN 3) fightera została po raz pierwszy zaprezentowana podczas AOU arcade show w Japonii. Automat działa w oparciu o płytę Naomi - konwersja na Dreamcasta jest już tylko formalnością. Jednak do rzeczy. Oprócz nowej, efektownej grafiki (którą możecie podziwiać obok), nowych postaci i jeszcze nowszych ciosów DOA 2 rozwija się w bardzo ciekawym kierunku. Po pierwsze interakcja z otoczeniem - areny nie są dłużej płaskie i kwadratowe. Widzieliśmy filmik, w którym jedna z postaci tak trafiła drugą, że ta wyleciała za okno tłukąc je po drodze i spadła wprost do wodospadu... Dalej wraz z wodą popłynęła w dół... a gdy wstała, nagle pojawił się jej przeciwnik i kontynuowali walkę. To jedna z rzeczy, którą zawsze chcieliśmy zobaczyć w fighterach! Drugą jest tryb tag-team z wskakującymi na ekran innymi postaciami. Więcej informacji gdy zobaczymy już grę na własne oczy.

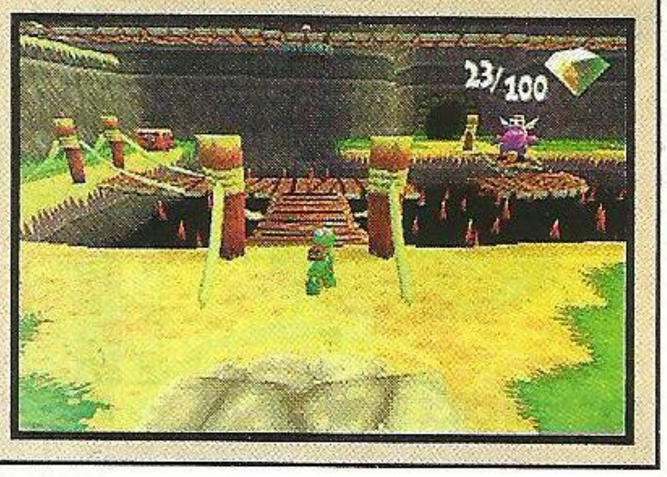
TGS '99
A DREAMCAST

Tokyo Game Show zbliża się wielkimi krokami, a my już możemy zaprezentować wstępną listę około 30 tytułów na DC, które najprawdopodobniej zostaną tam zaprezentowane: D2, BLUE STINGER, SUPER SPEED RACING, HOUSE OF THE DEAD 2, MAKEN X, PSYCHIC FORCE 2012, MARVEL VS. CAPCOM, CARRIER, BIOHAZARD: CODE VERONICA, STREET FIGHTER ZERO 3, SUPER SPEED RACING, MAHJONG RALLY 2, KITA HE, MERCURIUS PRETTY, SENTIMENTAL GRAFFITI 2, FRAME GRIDE, MONACO GRAND PRIX 2, POWER STONE, ROMANCE OF THREE KINGDOMS VI, SHEN MUE, UNDER COVER: 2025 KEI, , FIGHTING SPIRIT SEVERE, PUYO PUYO 4 i KING OF FIGHTERS: DREAM MATCH 99 i inne.

▪ DEVELOPER: FOX INTERACTIVE ▪ PLATFORMA: PLAYSTATION

CROC 2

Mały xeroboy powraca do akcji! Jak to zwykle w sequelach bywa, Krok będzie mieć do pokonania dużo więcej o wiele większych poziomów. Może nie będzie doczytywać się co komnata - jak miało to miejsce w jedynce. Developerzy obiecują wiele bonusów i tak dalej. Gra ukaże się na PlayStation wczesną jesienią, autorzy rozważają też możliwość skonwertowania jej na DeCe.



▪ DEVELOPER: CLIMAX ▪ PLATFORMA: DECE

BLUE STINGER

Pisaliśmy już o tej grze w dziale zapowiedzi, ale właśnie zbliża się jej japońska premiera i warto przypomnieć, że coś takiego istnieje. Spójrzcie na screeny! Wiadomo też, że będzie można palić mutantów napalmem, pływać, i skakać (na co nie pozwalał RESIDENT EVIL). Gra ma się ukazać dosłownie pod koniec marca. Ten pierwszy horror na Dreamcasta zapowiada się na prawdziwego killera - na pewno zdobędziemy import i opiszemy go szerzej!

■ Wraz z premierą **POWER STONE** - swojej pierwszej pozycji na DC - Capcom zatroszczył się o wszystkich potencjalnych fanów, przygotowując anime'owaną serię bezpośrednio związaną z grą. Przy okazji warto nadmienić, iż Famitsu – japońska wyrocznia ds. gier video przyznała PS 34 punkty na 40 możliwych. Nic więc dziwnego, że Takeshi Tezuka – kreator gry - zaczyna coś przebąkiwać o sequelu.

■ Pozostając przy ocenach Famitsu warto także nadmienić o wynikach pozostałych tytułów, które miały całkiem niedawno swoją premierę w Japonii. I tak **AERO DANCING** otrzymało 30 / 40, **PUYO PUYO** – 29 / 40, **PSYCHIC FORCE 2012** i **MAHJONG RALLY 2** po 28 / 40.

■ Wraz z pojawieniem się Mission Stick – pada głównie do symulatorów produkcji ASCII, prasa japońska ujawniła szereg prototypów jakie Sega stworzyła z myślą o DC. Nie jest więc wykluczone, że wraz z nadchodzącymi tytułami Capcom'u może pojawić się właśnie jakiś z nich. Osobiście stawiamy na model będący reminiscencją pada od Saturna.

■ Kolejnym racer'em, który zagości najprawdopodobniej na DC jest **JEFF GORDON XS RACING** tworzony przez ASC. Gra ma stanowić solidną dawkę futurystycznych wyścigów i w przeciwieństwie do pozostałych wersji konsolowych będzie oferować tryb rozgrywki sieciowej.

■ Po wydaniu **POP'N'MUSIC** Konami przygotowuje się do wydania kolejnej pozycji prezentującej ten sam gatunek. Chodzi oczywiście o ostatnią część **BEATMANII** zatytułowaną **BEATMANIA COMPLETE MIX.** Gra ma pojawić się w Japonii pomiędzy kwietniem a czerwcem i będzie sprzedawana ze specjalnym padem, dzięki któremu zachowa cały arcade'owy feeling.

■ Zgodnie z przewidywaniami Sega oficjalnie potwierdziła wersję **VIRTUA STRIKER 2** na DC. Sequel tej popularnej piłki nożnej ukaże się może już we wrześniu i będzie stanowił jeden z europejsko-amerykańskich launch titles.

■ SOJ oficjalnie podała, iż od premiery z możliwości sieciowych DC korzysta grubo ponad 100.000 posiadaczy tej konsoli.

■ Dreamcast Basic? Nie chodzi tu o język programowania, ale o niskobudżetowy zestaw dla developer'ów, umożliwiający programowanie na DC. Za względnie niewielką sumę każdy będzie mógł zakupić taki pakiet, co z pewnością zaowocuje wzrostem produkcji typowo underground'owych. Data wydania ma zostać wkrótce ustalona. Rzecz jest naturalnie zerżnięta z pakietu Sony o nazwie Net Yarooze, pozwalającym na zabawę w programowanie PlayStation.

■ Kwestie gier i muzyki przedstawiliśmy w poprzednim numerze. Teraz jako uzupełnienie możemy dodać, iż ostatnio w Japonii pojawiły się Sonic Team - Power Play... zawierający najlepsze kawałki z gier ST; Sonic Adventure - Songs With Attitude – mini album zawierający 6 kawałków wokalnych z SA; Sonic Adventure – REMIX, będący niezłą gratką dla kolekcjonerów, choćby z tego względu, iż za remixy odpowiedzialni byli: Kevin Moore ex. DREAM THEATER i Chris Vrenna ex. NINE INCH NAILS. Wreszcie Sonic Adventure - Original Soundtrack (Digilog) zawierający ponad 50 numerów.
To jest po prostu chore.

ankieta

rozwiązanie konkursu!

Oto podsumowanie ankiet, które od was otrzymaliśmy. Dziękujemy za wszystkie.

Wiek czytelników jest rozstrzelany jak trzeba. Najstarszy jest chyba Rafał z Łodzi, który zadeklarował 250 wiosen. Zaraz po nim ulokował się 65 letni czytelnik z Warszawy. Pozdrawiamy obu panów. Oraz całą resztę czytelników. Z drugiej strony mamy nawet 5-latka (Paweł z Łodzi), który jednak ankietę wypełnił stanowczym i bardzo ostrym charakterem pisma. Zaś jego zbadanie przez redakcyjnego grafologa pozwoliło nam stwierdzić, że Pawełek ma naprawdę 35 lat. Albo, że ankietę wypełniał jego tatuś.
Nasi czytelnicy posiadają:

57%PSX, 20% N64
9% Saturn, 4% Pegasus,
8% Gameboy, 2% Nic

Co ciekawe około 7% ankietowanych ma też PeCety. Oprócz innych konsol. Kilka osób zadeklarowało też, że nie posiada takiej, a mimo to nasz czyta. Fajnie.

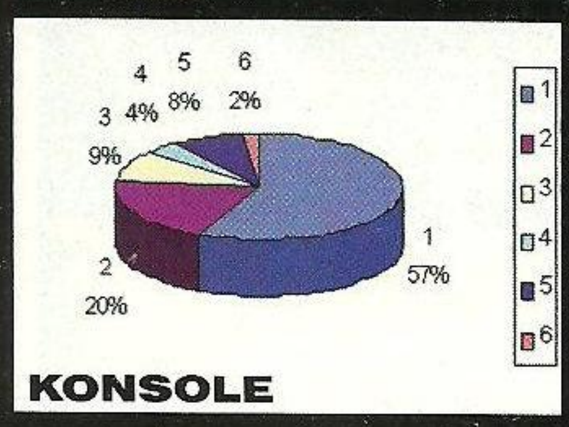
Postacią najbardziej przez was lubianą została Lara Croft. Kocha ją 41% ankietowanych. Dalej idzie Crash - 26 %, Mario - 14 %, 10% - Ryu i 9% Sonic.

Na gry jesteście w stanie przeznaczyć przeciętnie około 60 złotych miesięcznie. Ciekawe jest też to, że większość osób, która deklarowała, że na gry może przeznaczać około 20-30 złotych podała też, że w swojej biblioteczce ma po 15-20 tytułów. Natomiast osoby mogące wyłożyć po 100 i więcej peelenów mają ich 3-4. Zaskakujące jest też to, że 3% osób deklarujących posiadanie PSX-a nie ma żadnej gry.

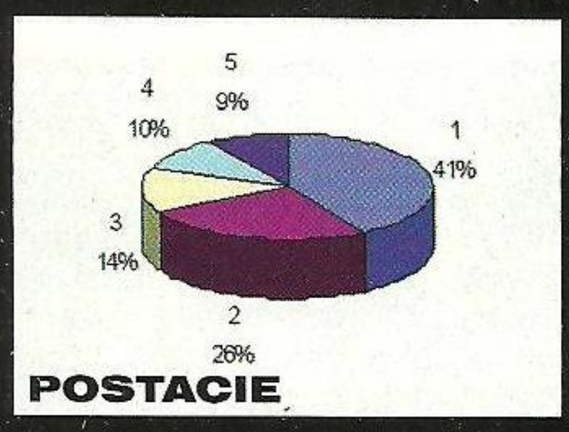
Oto miejsca zajmowane na podium przez gry.

1. Mordobicia, 2. Wyścigi,
3. Sportowe, 4. RPG,
5. Shootery, 6.Strategie,
7.Przygodówki, 8. Logiczne

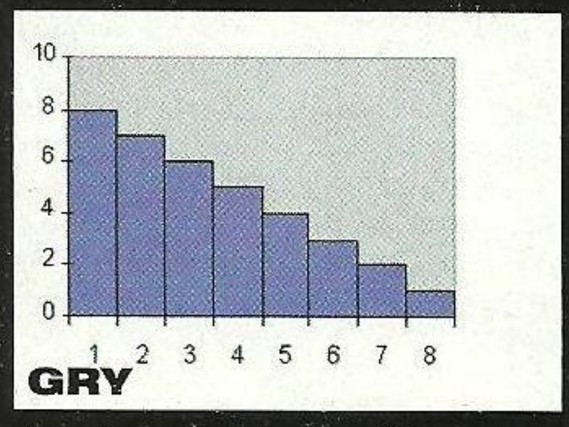
Na koniec pewnie chcielibyście jeszcze wiedzieć kto jest najpopularniejszym autorem. UWAGA, NIESPODZIANKA... **Gulash.**
Fanfary.



KONSOLE



POSTACIE



GRY

A co do pozostałych wyników... Powiedzmy tylko, że już się wszyscy w redakcji nie lubimy.

Banan

Oto nadszedł smutny moment pożegnania się naszej redakcji i ULTIMY z kilkoma fajnymi rzeczami. Ehhh...

Nagroda główna: Andrzej Antoszczyszyn z Gliwic. Andrzej będzie teraz przez tydzień chodził do Kościoła. Zgodnie z uwagą na końcu ankiety.
Oraz:
Michał Górski, Jelenia Góra
Łukasz Kierner, Soszyce
Bartosz Radmoski, Mysłowice
Paweł Ziętal, Krasocin
Michał Nowaliński, Lidzbark
Michał Kubiszok, Zdzieszowice
Marek Żaba, Bochnia
Marcin Lipski, Nowogard
Michał Łabuz, Kwidzyn
Sławomir Spaczyński, Łódź
Maciej Dąbrowski, Inowrocław
Mateusz Gronau, Warszawa
Oskar Jernas, Poznań
Marcin Jędruszek, Zawiercie
Marcin Pęciak, Szczecin
Kazimierz Niewiadomy, Ochotnica Górna
Szymon Karapuda, Winda
Piotr Bugajski, Stronno
Artur Szyszkoe Szczecin
Wojciech Truszczyński, Wałbrzych
Kuba Mardoń, Katowice
Rafał Kuś, Łódź
Marcin Stańczuk, Okszowo
Krzysiek Ciepluch, Wojkowice
Bartłomiej Błaszczyk, Włocławek
Maciej Szramka, Wejherowo
Przemysław Kida, Czechowice-Dziedzice
Łukasz Kucharski, Piekary Śląskie
Norbert Strączyński, Skierniewice
Tomasz Jezior, Kamionka
Grzegorz Turczyk, Dębica
Łukasz Frańczuk, Gdańsk
Łukasz Antoniak, Strzegom
Jakub Filarowicz, Włocławek
Paweł Guz, z niemożliwej do odczytania miejscowości o kodzie 83-140

Niestety sierotce nie udało się wylosować żadnej kobiety. Chociaż było ich prawie cały procent.

Jesteście ciekawi co wygraliście? Spokojnie, listonosz już niedługo przyniesie nagrody do waszych drzwi.

FUNDATORAMI NAGRÓD SĄ

REDAKCJA NEO PLUS

i

SKLEP ULTIMA

FIRMA WYSYŁKOWA

RENOMA

02-303 Warszawa 79

P.O. Box 206

tel. 0-602 32 36 91

Czynne codziennie od 9.00 do 19.00

SZYBKI CZAS REALIZACJI
NAJNIŻSZE CENY
NAJWIĘKSZY WYBÓR

319,-

SONY PLAYSTATION

Konsola PSX	589,-
Civilization II	205,-
Metal Gear Solid	210,-
C3 Racing	195,-
Premier Manager 99	195,-
Soul Blade	110,-
Toca 2	195,-
Colin McRae	195,-
Breath of Fire 3	205,-
Action Replay	90,-

NINTENDO 64

Konsola N64	589,-
Zelda	249,-
Star Wars II	255,-
Turok II	255,-
NBA Live 99	269,-
Banjo Kazooie	219,-
Top Gear Overdrive	269,-
Wipe Out 64	259,-
FIFA 99	269,-
Action Replay	139,-

inne tytuły informacja telefoniczna.

119,-

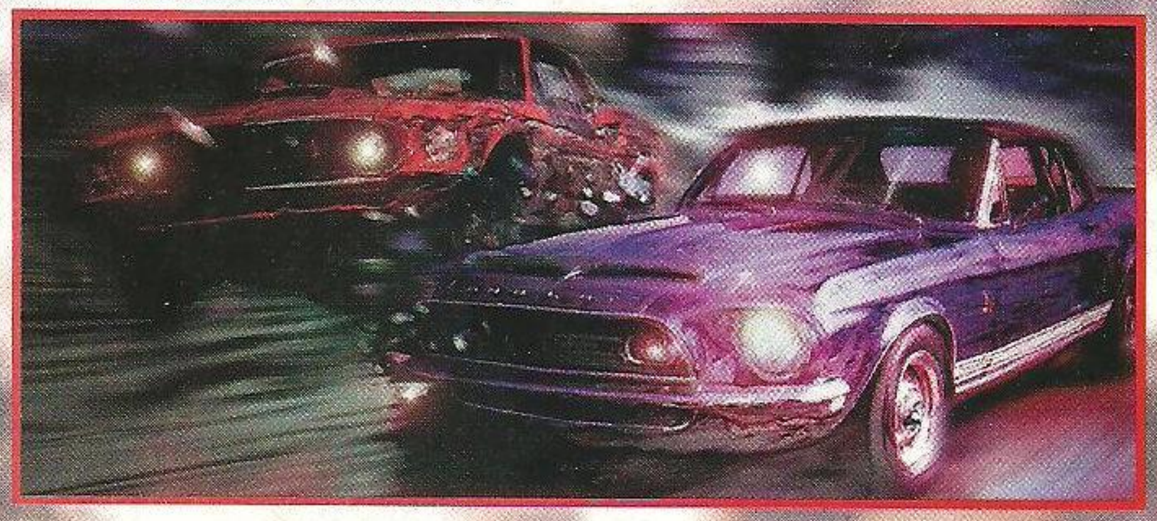
WYSYŁKOWO OFERUJEMY RÓWNIEŻ:

SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KONSOL
SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER
ZAMIANĘ KONSOL I GIER

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

■ Wydawca: GT Interactive ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Czerwiec

Driver



Dotychczas gry konsolowe pozwalały zwykłym Jasiom Kowalskim na wcielenie się w postacie najprzeróżniejszych profesji. Dyrektor szpitala, najemny komandos, policjant, nurek, pilot, żołnierz, zbawca ludzkości... Wszystko to pięknie, ale gdzie w tym wszystkim miejsce dla prawdziwego Jasia? Jakie nabyte przed telewizorem umiejętności poczciwy polski obywatel może wykorzystać w obecnych realiach?

Jak kierować placówką zdrowia? Taaa, pewnie. Jak uratować świat czy jak sterować łodzią podwodną lub supernowoczesnym śmigłowcem? Cha cha cha. Hydraulik? No już bardziej. Ale to jeszcze nie szczyt marzeń.

No to może coś co proponowało GTA i teraz DRIVER? Kierowanie samochodem nie jest może jakimś specjalnie atrakcyjnym zajęciem. W sumie nie każdy zakłada sobie w młodości, że zostanie szoferem. Ale kierowca pomagający członkom swego gangu wydostać się z miejsca przestępstwa? Jak najbardziej.

Nowy Jork, Miami, San Francisco i Hollywood to tylko niektóre z miast, po których przyjdzie ścigać się z policyjnymi radiowozami w ponad czterdziestu misjach oferowanych przez najnowszą grę developerów z Reflections. Co więcej - na każde z miast składać ma się ponad 50 km dróg oraz około 150 tysięcy budynków i innych obiektów! Ta spora ilość budowli ma powodować, że gracze poczują się jak podczas przejażdżki po prawdziwym mieście. No i od znajomości poszczególnych miast, a raczej zakamarków ulic, skrótów oraz ślepych zaułków zależeć będzie to czy uda się wyślizgnąć z kolejnej obławy. Wygląd gry ma nasuwać nieodparte skojarzenia z filmami sensacyjnymi przełomu lat 70 i 80 (coś w klimacie video "Sabotage" Beastie Boys).

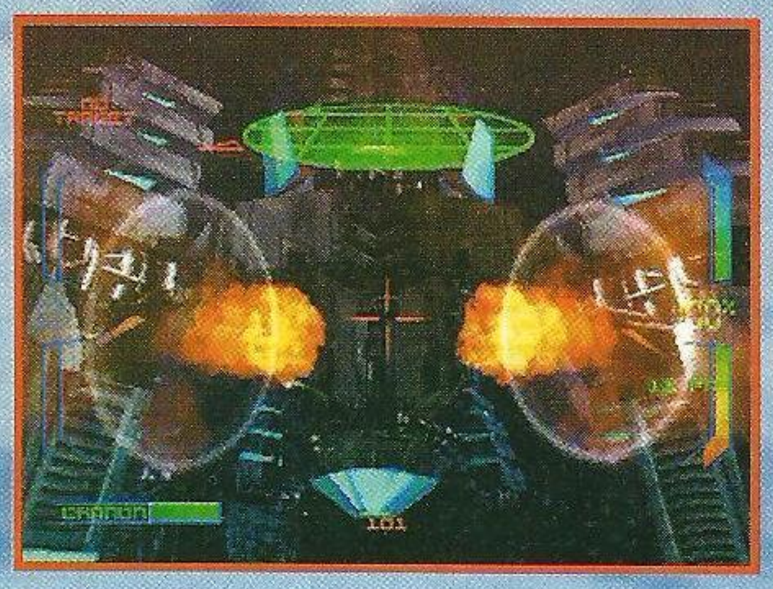
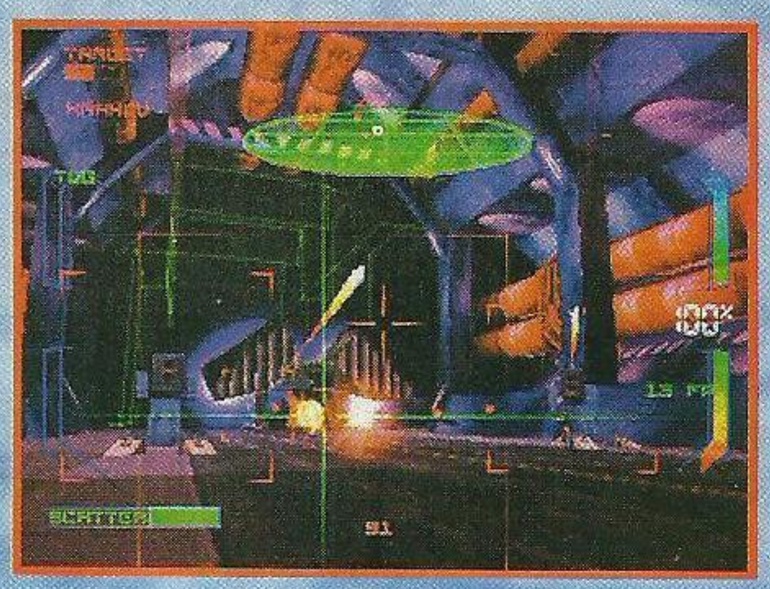
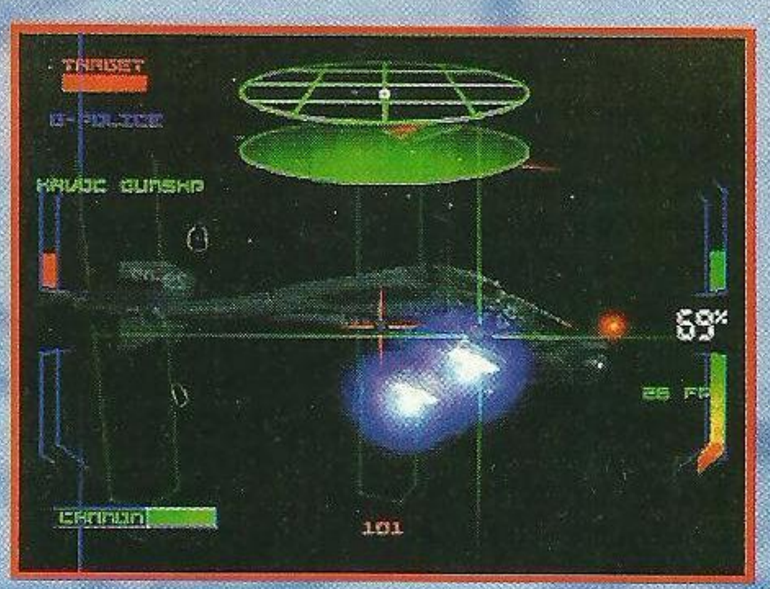
Sposób prowadzenia rozgrywki w DRIVER po raz kolejny przywodzi na myśl GTA. Misje są dostępne w dosyć luźny sposób. Nie ma obowiązku żmudnego wywiązywania się ze wszystkich nadawanych zadań. Można na przykład wyjechać rano z motelu i zrobić sobie POM*, po czym dopiero wrócić i przyjąć zadanie. Same misje są dosyć zróżnicowane. Zlecenie może wyglądać na przykład tak - "Przyjedź o 12:00 pod bank taki i taki i zgarnij chłopaków ze skoku", ale mogą być i takie "Śledź gościa w furze takiej i takiej - podejrzewamy, że może odwalać jakąś fuchę dla innego gangu". Naturalnie konsekwencje spóźnienia się (choćby i o 30 sekund) w pierwszym, lub wzbudzenia podejrzenia u śledzonego (poprzez zbytnie zbliżenie się do niego) w drugim przypadku, spowodują dosyć nieprzychylną reakcję gangu. Na szczęście można się będzie rewanżować.

Zadań nie ułatwiają niestety przechodnie, inne samochody oraz światła. Tak, tak - nie wystarczy przelecieć przez skrzyżowanie nie zerkając nawet ani razu na sygnalizację świetlną. Całą drogę ewentualnej ucieczki należy najpierw dokładnie przeanalizować (najlepiej też kilka razy próbnie ją przejechać) aby upewnić się co do czyhających niespodzianek. Na szczęście realizm będzie w tym wypadku bronią obosieczną dla konsolowych gliniarzy. Oni także będą musieli brać pod uwagę te drobne szczegóły. I niekoniecznie zechcą zaryzykować czyjeś życie tylko po to aby cię dogonić. Oprócz tego podczas pościgu (inaczej niż w GTA) policjanci nie będą gonili cię w nieskończoność. Ich możliwości ograniczone są ich polem widzenia. Wystarczy więc odpowiednio ich odsadzić i na przykład skręcić w jakąś boczną uliczkę (i modlić się żarliwie), a smerfy - o ile nie zauważyli skręcającego podejrzanego, przejadą czujnie obok.

Do dyspozycji gracza oddanych zostanie czternaście samochodów. Wszystkie w niezapomnianym klimacie lat 70. Akurat takie fury, które pasują do szerokich nogawek przykrótkich spodni, obcisłych koszul z wykładanymi kołnierzami i wielkich afro. Że nie wspomnę o butach na platformach i złotym sygnecie. Już niedługo. **[Chest Rockwell]**

UWAGA: Redakcja NEO PLUS nie uważa, że kierowca pracujący dla zorganizowanej grupy przestępczej to zawód dla poczciwych ludzi.

* **POM** - Powolny Objazd Miasta

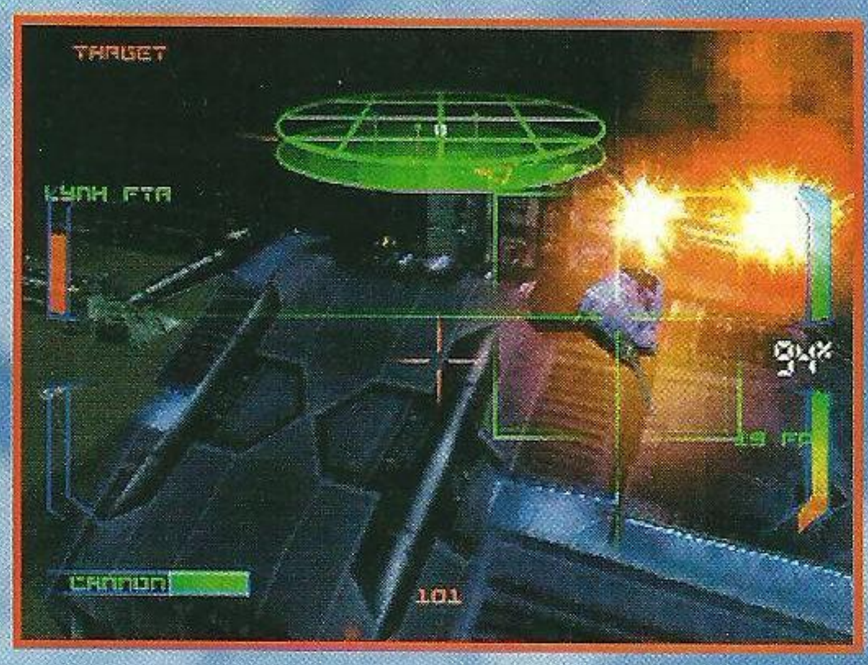
■ Wydawca: Psygnosis ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Maj/Czerwiec

G-Police 2 Weapons of Justice

G POLICE ma sporo szczęścia. Pomimo, że grą wybitną nie jest, to za jedyną poważną konkurencję można jej postawić INVASION. A to jest jak kopanie leżącego.

Chociaż ostatnio niewiele można było dobrego powiedzieć o Psygnosis, to nie da się ukryć, że sequele wychodzą im naprawdę nieźle. Wystarczy wspomnieć WIPEOUTA czy COLONY WARS. Teraz podobny los ma szanse spotkać G POLICE. WOJ ma zostać wzbogacona o wszystko czego jedynce brakowało. Możliwość sterowania pojazdami naziemnymi (kroczącymi oraz samochodami), helikopterami oraz samolotami. Czyli - totalna ochrona prawa. Przy użyciu 25 dostępnych rodzajów broni - po części znanych z poprzedniej edycji, a po części zupełnie nowych. Całkiem spory skok zważywszy, że akcja sequela rozpoczyna się jakieś dziesięć dni po tym jak ucichły strzały w G POLICE. Autorzy zmienili też swoje podejście do koncepcji gry. Większy nacisk ma zostać teraz położony na stronę zręcznościową, a mniejszy na symulacyjną. Oznacza to między innymi uproszczone sterowanie oraz większą i o wiele bardziej efektowną wyżywkę.

Chociaż z drugiej strony - koniec już z renderowanymi przerywnikami. W "dwójce" mają one stanowić w pełni integralny element rozgrywki. Oznacza to jedno - real time. Autorzy odżegnują się naturalnie od zarzutów, iż będzie to po prostu odmóżdżona i dopieszczona wizualnie wersja G POLICE. Wskazują przy tym na poprawione algorytmy sztucznej inteligencji pozwalające na współpracę przeciwników (chociaż na dobrą sprawę to splunąć teraz nie można, żeby nie trafić na jakieś „poprawione algorytmy sztucznej inteligencji"),



odpowiednich do sytuacji reakcji cywilów oraz jeszcze większą rolę odwodów policji. Mają one potrafić same wspierać gracza. Co stanowić będzie miłą odmianę w stosunku do wszystkich tych gier, gdzie zawsze trzeba kogoś eskortować. Tym razem dzielni gliniarze umieją okopywać swoje pozycje, wdzierać się na teren wroga, osłaniać cię i robić różne rzeczy, które zwykle leżą w gestii biednego gracza. W G POLICE biedni stróże prawa zawsze dostawali w tyłek o ile ich nie osłaniałeś. Czyżby nieoczekiwana zamiana miejsc? Bardzo krytyczne opinie jakie zgarnęła pierwsza część dotyczyły beznadziejnego pop upu. Chodziło o to, że budynki oraz inne większe obiekty pojawiały się troszkę za bardzo znienacka. W zasadzie wyskakiwały tuż przed nosem gracza. Dlatego w WOJ wprowadzony został tzw. system echolokacji, który jest na wyposażeniu wszystkich występujących w grze pojazdów. Powoduje on, że znajdujące się w dalszej odległości obiekty pokazywane są jedynie za pomocą siatki, na którą nakładane są tekstury przy zbliżeniu. Wybieg to sprytny, a jednocześnie dodający grze futurystycznego posmaczku. Psygnosis zebrał już trochę batów za swoje produkty. Dobrze jest widzieć, że chłopaki zaczynają wreszcie wydawać rzeczy przypominające ich stare lata.

W ich przypadku chyba po prostu nie wolno patrzeć wstecz. A jeśli już - to daleko. **[Banan]**

■ Wydawca: Sammy ■ Platforma: Playstation ■ Termin: Nieznany

Deep Freeze

Ciekawy, ambitny pomysł, który podziwiać mogą Japończycy. Ciekawe czy i Europejczykom pozwoli się zabawić w dowódcę oddziału antyterrorystycznego w tej mieszance gry strategicznej i RE-klonie.

Schemat jest prosty. Wziąć zwykłą strzelankę z poustawianymi kamerami, kupę przeciwników, bohatera oraz... jego podwładnego. Nie jakiegoś głupka, którego trzeba osłaniać, ale właśnie partnera. Wybieranego zresztą z grupy przed zadaniem (bo zadań antyterroryści mają kilka i to wymagających dobrania odpowiednich ludzi). Jak to zwykle bywa, akcje są dosyć proste - eliminacja terrorystów (lub porywaczy), ratowanie zakładników i tego typu rzeczy. Kluczem staje się odpowiednie zarządzanie swoim kumplem. Normalnie poruszając się sterujemy naszym człowiekiem, a wspierający posłusznie biegnie z tyłu. Wystarczy jednak, że dochodzi do konfrontacji z przeciwnikiem a okazuje się z jakiej jest gliny. Albo dobrze strzela , albo walczy wręcz, ważne jednak, że nie zawadza (w przeciwieństwie do większości ,,growych" pomocników". Czasami akcje wymagają bardzo przemyślanego gospodarowania dodatkową lufą. Tym bardziej, jeżeli przez radio co jakiś czas dobiegają komunikaty o stratach innych sojuszniczych oddziałów. Oprócz tego swoje komunikaty wtrąca dowództwo informując o rozwoju sytuacji.

Gra jest całkiem rozbudowana i będzie stanowić niezły kąsek dla wszystkich fanów gatunku. Naturalnie o ile przepłynie do nas przez tę wielką kałużę. **[Banan]**

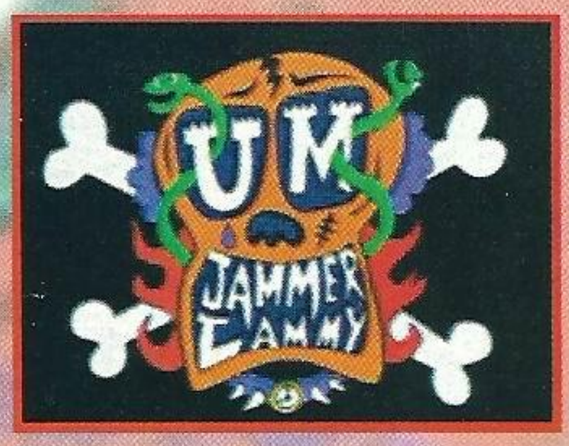
■ Wydawca: Sunsoft ■ Platforma: Playstation ■ Termin: Nieznany

T.R.A.G.
Tactile Rescue Assault Group

Wreszcie jakaś porządna zrzynka z RE. Ile można było czekać?

Przeniesienie akcji w przyszłość, wymiana zombiaków na punkowców i roboty i wprowadzenie wielkiej budowli zamiast miasteczka, obniżenie poziomu zagadek, podkręcenie zręcznościowych elementów gry - to w zasadzie większość kosmetycznych zmian jakie można zaobserwować w T.R.A.G. Przynajmniej względem RE. Specjalna grupka antyterrorystów dostaje się do wielkiej i opanowanej przez terrorystów budowli. Zadanie stojące przed mikstową parą głównych bohaterów jest proste. Spenetrować, wyeliminować i wyjść. Na miejscu okazuje się jednak, że sprawy mają się trochę gorzej. Na szczęście do pomocy szybko dochodzi para - mała dziewczynka-cyborg oraz potężny gość. Gra jest prosta, ale całkiem przyjemna. Postacie mają dosyć zróżnicowane zagrania (strzał zwykły, specjalny, ciosy) co powoduje, że ciężar walki przenosi się nieco na stronę zręcznościową. Ciekawe jest to, że niektóre zadania może wykonywać tylko jedna z postaci - na przykład na systemach komputerowych zna się cyborżek. Co niestety oznacza, że czasami lokacje trzeba poprzechodzić kolejno - najpierw jedną a potem drugą postacią.

Gra jest okraszona ładnymi renderami, ma dobrze podłożone głosy i jest fajna. Nie świetna, niesamowita czy przebojowa ale właśnie fajna. Szkoda tylko, że na razie ukazała się tylko w Japonii pod nazwą HARD EDGE, ale prawie na pewno będzie też i w Europie. Na szczęście dobrze jej rokują angielskie głosy lektorów, podłożone już w tej wersji. **[Banan**



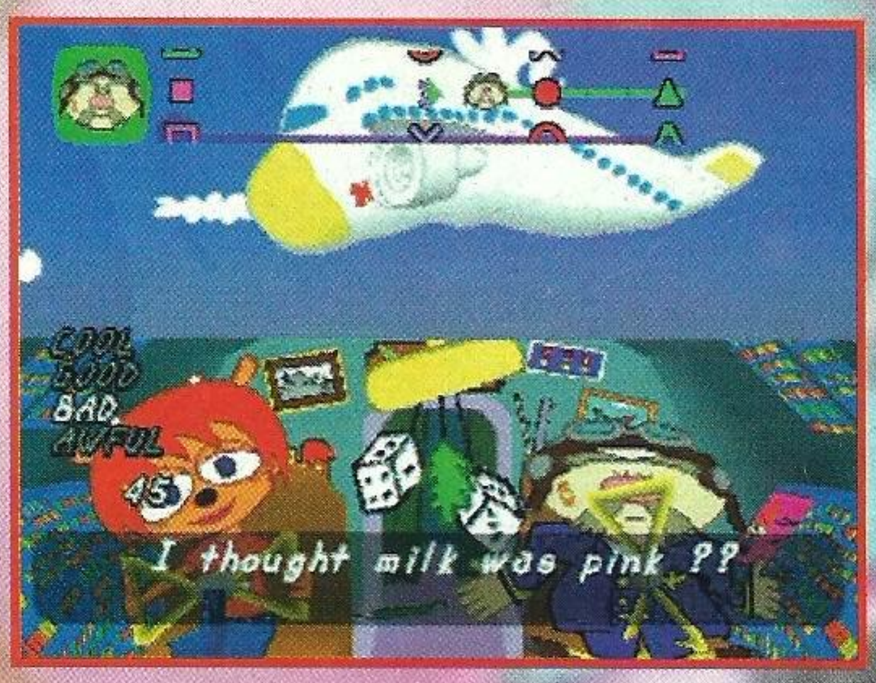
■ Wydawca: Sony ■ Platforma: Playstation ■ Termin: PAL - Maj/Czerwiec

Um Jammer Lammy

Kilka dni temu otrzymaliśmy wersję testową znakomitego sequela PARAPPA THE RAPPER. Z przyjemnością donoszę, że Sony i Rodney Greenblat (tak nazywa się twórca, hehe) spisali się na piątkę. UM JAMMER LAMMY to najlepsza gra "muzyczna" jaka do tej pory powstała na PlayStation.

W pierwszej planszy powraca sam śmierdzący raper - mistrz Cebula - aby zarymować do wygrywanego przez kapelę Milk Can rytmu "Kick! Punch! It's all in the mind!". Podobnie jak w pierwszej części, Master Chop Chop Onion jest po prostu nie do przebicia i powoduje, że wciskając przyciski na padzie błyskawicznie łapiemy klimat. Cenne rady, których udziela Lammy, przydadzą jej się w kolejnych planszach. A te są co najmniej ciekawe, bo grać będziemy wszystko - od bluesa, przez grunge, rock'and'roll aż po ciężki heavy-metal. Największe wrażenie zrobiła na nas rockandrollowa plansza, na której trzeba walić w przyciski z częstotliwością mniej więcej trzech klików na sekundę. Wyobraźcie sobie choćby "Johnny B. Good" zagrane na joypadzie - to mniej więcej takie uczucie.

Najpoważniejszym zarzutem, z jakim mógł spotkać się PARAPPA, to naturalnie długość gry. W LAMMY odkryliśmy na razie 7 poziomów i kilka nowych trybów gry, o których warto nadmienić. Przede wszystkim jest tryb multiplayer - dwaj gracze jadą na swoich gitarach na przemian z wokalistą. Naturalnie na ekranie zmysłowo ruszają biodrami dwa wcielenia Lammy. To drugie jest ciemne i przypomina "złego bliźniaka", ale krzywdy nikomu nie robi. Jest tryb replay - można zapisać swój koncert i potem dumnie odtwarzać go zgromadzonym kumplom czy rodzinie. Można też grać przeciwko zapisanemu na karcie pamięci przeciwnikowi. Wreszcie dla osób, które mają problemy z obsługą pada przewidziano tryb praktyki - zamiast walić w sześć różnych przycisków, tłucze się w jeden - dowolny. Tu jednak nie można skończyć gry - tuż przed finałem UJL powraca do menu. Można też włączyć napisy (w kilku różnych językach), które dokładnie powiedzą o czym śpiewa wokalista. Jest więc szansa na podszkolenie angielskiego.



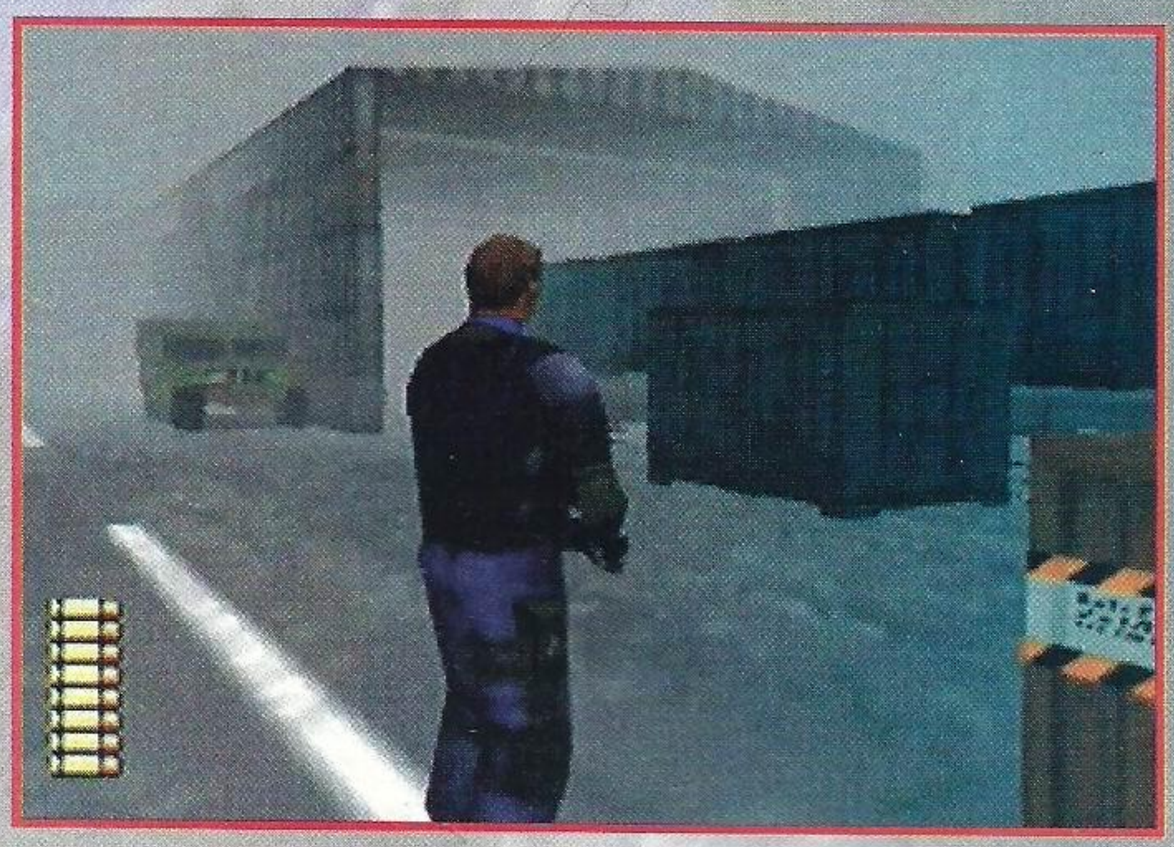
Najlepsze zostawiłem na koniec - po każdym zaliczonym poziomie otrzymujemy od wdzięcznego wokala jeden efekt do gitary. Teraz grając kolejne kawałki mamy możliwość wyboru efektu (przyciskiem Select) spośród tych, które już zgromadziliśmy! Mamy tu nawet distortion, które w połączeniu na przykład z planszą bobra grunge'owca brzmi co naprawdę nieźle. W związku z tym każdy kawałek może być inaczej zagrany, co oczywiście podnosi miodność... Drugi bajer pojawia się, gdy wskaźnik określający nasze granie wskoczy na "cool" i utrzyma się tam przez chwilę. Wtedy gramy swoją solówkę, bez wokala i bez konieczności powtarzania czegokolwiek za nim!

UM JAMMER LAMMY sparaliżował na kilka dni prace redakcyjne. Doszło już nawet do tego, że zaczęliśmy zabawiać się z arcade stickiem - trzymając go z boku szarpaliśmy przyciski niczym struny na gitarze. Uprzedzając pytania odpowiadam - Nie, nie jesteśmy chorzy. **[Gulash]**

■ Wydawca: Koei ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Maj/Czerwiec

Win Back Covert Operations

Długo oczekiwany konsolowy dodatek systemowy Microsoftu? Niestety nie. Zaledwie kolejny aspirant na miejsce zajmowane dotąd przez GOLDENEYE...



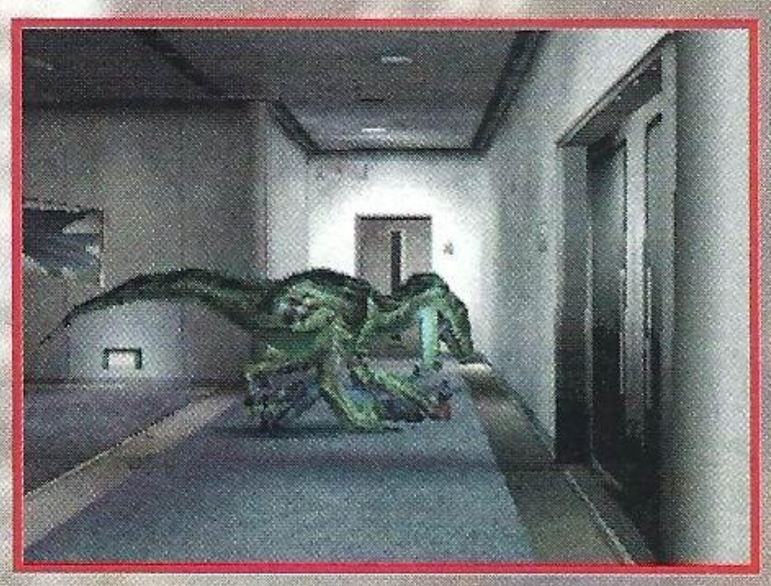
Grupa terrorystów wzięła w swoje ręce pewnego niebezpiecznego satelitę. Oczywiście, skoro o terrorystach mowa to nie może zabraknąć motywu zagrożenia - terroryści nie podporządkowali sobie byle jakiego meteorologicznego kawałka kosmicznego złomu.

Satelita, którym sterują jest arcyniebezpiecznym urządzeniem będącym w stanie spalić dowolne miejsce na Ziemi przy pomocy swego orbitalnego lasera.
Zbiera się więc grupa trzech śmiałków przywykła do tego typu zadań. Mowa tu oczywiście o ulubionym przez wszystkich teamie śmiałków, których imiona zna każde chyba dziecko. Jean-Luc Cougar, Mike Hawkins i Steven Legal zostają więc wysłani w celu przedsięwzięcia stosownych środków. Jak się jednak okazuje, umiejętności członków supergrupy są tak wysokie, że nie są im w stanie sprostać nawet członkowie reszty zespołu SCAT. Dość powiedzieć, że helikopter którym zmierzają na miejsce zrzutu spotyka awaria i bohaterowie zmuszeni zostają do skorzystania ze swoich spadochronów. Niestety w tym momencie wchodzi drugi czynnik. Tzw. element niepomyślnych wiatrów. W rezultacie zespół SCAT pomyślnie ląduje na spadochronach. Niestety jednak - każdy z jego członków w innym miejscu. Teraz każdy z nich musi przebyć swój kawałek gry, aby spotkać partnerów.

Podobno bardzo wiele wysiłku zostało włożone w stworzenie odpowiednich procedur zachowania przeciwników, dzięki czemu będą oni kryć się, unikać strzałów i działać zespołowo. Jeżeli tylko uda się chociażby powtórzyć motyw z TUROKA 2, to będzie ok.
Arsenał nie jest może imponujący, ale najlepsze pozostają tajemnicą. Na razie wiemy o shotgunie, pistolecie, miotaczu ognia, granatach, wyrzutni rakiet oraz zdalnie sterowanych ładunkach wybuchowych.

WIN BACK to gra tpp z elementami skradanki.
Na uznanie zasługuje fakt wprowadzenia trzech postaci głównych bohaterów.
Początkowo bohaterem WIN BACK miał być samotny Cougar, ale w trakcie produkcji forma Koei podjęła decyzję o poszerzeniu nieco wachlarza postaci.

Dużym plusem jest sposób sterowania ogniem. Otóż po naciśnięciu przycisków R i L po wybraniu odpowiedniej broni, analogiem można bardzo precyzyjnie wymierzyć broń. Jeżeli zaś puści się R (lub L), to broń automatycznie zalockuje się na najbliższym wrogu. Jest to zbliżone do systemu zastosowanego w SYPHON FILTER. Tylko jedna sprawa - na bossów (a ma się ich znaleźć kilku) nie wystarczy kilka słabo wymierzonych strzałów. Tutaj trzeba się będzie pobawić w snajpera.
O multiplayerze jeszcze zbyt wiele nie słychać. Producenci niby mieli już grę wypuścić, ale została wstrzymana na kilka miesięcy (teraz mówi się o wakacjach), aby dopracować kilka szczegółów takich jak ustawienia kamer.
Szczegółów. Niezłe. Takie szczegóły położyły już setki gier. **[Banan]**

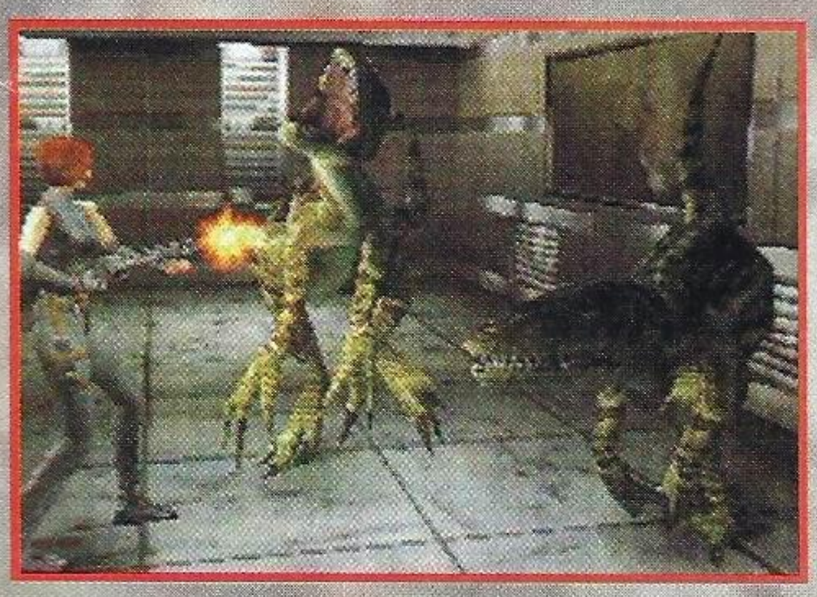


■ Wydawca: Capcom ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: NTSC - Wrzesień, PAL - Nieznany

Dino Crisis

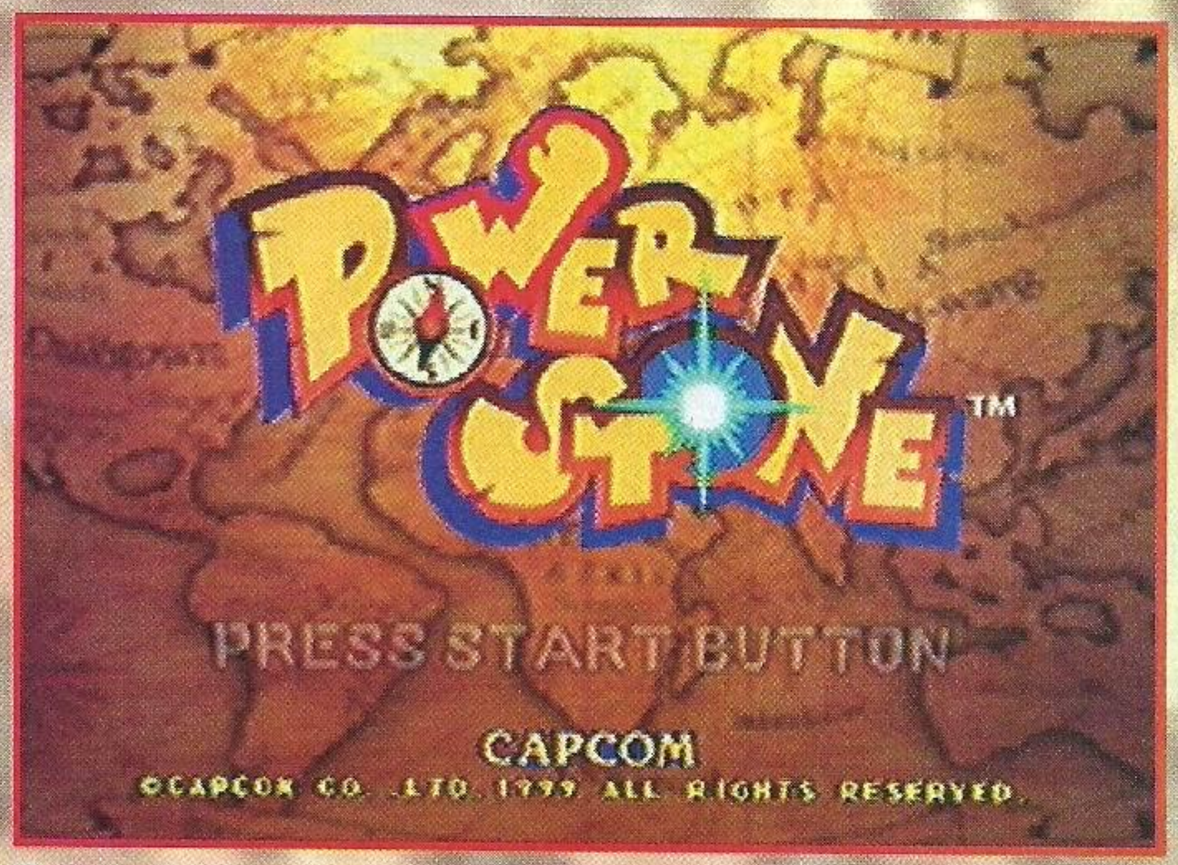
Pod tym strasznie sztucznym, nadętym i chyba przegiętym tytułem ukrywa się najnowsza gra teamu z Capcom odpowiedzialnego za obie części serii RESIDENT EVIL. To w pewien sposób potwierdza plotki, że RE3 ukaże się dopiero na PlayStation 2.

Gatunek "survival horror" zapoczątkowany przez RESIDENT EVIL cieszy się niesłabnącym powodzeniem, czego dowodem jest choćby liczna grupa przybywających gier z SILENT HILL na czele. Tym razem pan Shinji Mikami i jego sławny zespół developerów z Capcom postanowił przebudować nieco wysłużony engine RE, stworzyć zupełnie nowe postacie i fabułę. Naturalnie jeśli gra poszczyci się sukcesem, powstaną kolejne części. Do rzeczy. Akcja gry została umieszczona w niedalekiej przyszłości na wyspie Ibis. Młody geniusz - profesor Kirk - zbudował tam tajne laboratorium, w którym prowadzi badania nad źródłem absolutnej energii, które może dopomóc powstaniu nowego życia na umierającej Ziemi. Gracz wcieli się w rolę agentki rządowej Reginy (tak...niestety...), która wraz z grupą specjalną została wysłana na wyspę w celu pochwycenia szalonego profesora. Nie będzie to łatwe - na tej odciętej od świata zewnętrznego wyspie żyją prawdziwe dinozaury, które być może także są tworami szalonego naukowca.



Oprócz nowej fabuły i pani Reginy, nowością (dla Capcom, ma się rozumieć) jest engine graficzny, który wyświetla całą grafikę w czasie rzeczywistym (jak w SILENT HILL). Koniec z prerenderowanymi tłami, od tej pory Capcom ma zamiar korzystać z dobrodziejstw dzisiejszej technologii. Będą między innymi cieniowane polygony i efekty light-sourcing, których brakowało w RE.

Autorzy zwracają też uwagę na same dinozaury. Zostaną one wyposażone w specyficzne dla drapieżników cechy charakteru - raz będą atakować szybko i znienacka, innym razem bawić się ze swoją ofiarą wytrącając jej broń z ręki. Będzie można łączyć ze sobą przedmioty i medykamenty. Wplecione zostaną też elementy skradanki oraz coś, z czego developerzy są szczególnie dumni: ślady krwi na podłodze i ścianach zostawiane przez ranne postacie. Brawo. Gra zostanie zaprezentowana na TOKYO GAME SHOW - za miesiąc więcej informacji. Acha, jeszcze kwestia tytułu. On naprawdę brzmi infantylnie i conajmniej głupio dla europejczyków. Zapewne więc zostanie zmieniony w naszej wersji gry, która ma się ukazać późną jesienią. Wygląda na to, że jest na co czekać. **[Gulash]**



■ Wydawca: Capcom ■ Platforma: Dreamcast, Automaty ■ Termin: US/Euro - Wrzesień 1999

Power Stone

POWERSTONE to najnowsza produkcja Capcom - firmy powszechnie znanej i szanowanej przez graczy. Gra ukazała się w Japonii jednocześnie w salonach gier i w wersji na Dreamcasta, o której właśnie czytacie. Konwersja z arcade'owej płyty NAOMI na domowe DeCe odbyła się błyskawicznie i przebiegła...

Opierając się na publikowanych screenach i materiałach prasowych mogliśmy spodziewać się dość konwencjonalnego fightera, z rozbudowaną interakcją z otoczeniem. Tymczasem określenie "mordobicie" czy "fighter" do POWERSTONE po prostu nie pasuje. Zresztą sam producent gry w licznych wywiadach określa ją jako "vs game". Ja określiłbym PS jako grę typowo "imprezową". Co to oznacza? A to, że brak tu jakiejkolwiek głębi właściwej dla serii TEKKEN czy VF, za to błyskawicznie w świecie POWERSTONE odnajdzie się każdy, kto choć przez chwilę ściska joypad. PS przypomina krzyżówkę świetnego POY POY z nieświetnym EHRGEIZ.

Szczerze mówiąc nie spodziewałem się po Capcom aż tylu udziwnień. Sądziłem, że Japończycy pozostaną raczej przy swoim tradycyjnym systemie 2D - a tu proszę, zupełnie coś innego. Jeśli ktoś z was widział w akcji POY POY albo EHRGEIZ wie, na czym polega idea POWERSTONE. Do wyboru jest dziesięć postaci, na oko nie różniących się od siebie niczym oprócz wielkości. Podstawowe ciosy są bardzo podobne z tą różnicą, że duże chłopaki potrafią na przykład wyrwać latarnię i "zamieść" nią okolicę, podczas gdy cała reszta raczej skorzysta z niej przy ataku na przeciwnika. I teraz do gry wchodzi tytułowy system kamieni: każda postać zaczyna walkę posiadając jeden z gemów. Drugi ma przeciwnik, a trzeci zaraz gdzieś pojawi się na planszy. Można wytrącić gem przeciwnikowi zadając mu porządną serię. Trzeba zebrać trzy kamienie, a wtedy nasz bohater zmieni się w super-dopakowanego kolesia dysponującego tak potężnymi atakami specjalnymi, że przeciwnikowi nie pozostaje nic innego jak podkulić ogon i zwiewać jak najdalej od superherosa. Wciskając wszystkie cztery przyciski jednocześnie odpala się takiego speciala, że zabiera on każdemu pół energii. Transformacja jednak nie trwa długo, a po niej napakowane monstrum traci kamienie, które rozrzucone leżą na planszy i czekają na swojego właściciela. Nie wspomniałem jeszcze o arenach - posiadaja one fragmenty, które można wykorzystać w walce (odbicie się od ściany, wepchnięcie gościa na kolce), a także mnóstwo walajacych się wszędzie przedmiotów i broni. Można podnieść miotacz ognia czy pistolet i posłać kulkę nieprzyjacielowi. Można rzucić w niego stołem, kopnąć krzesło, wskoczyć na kolumnę i z niej wleźć komuś na głowę... Możliwości jest mnóstwo.

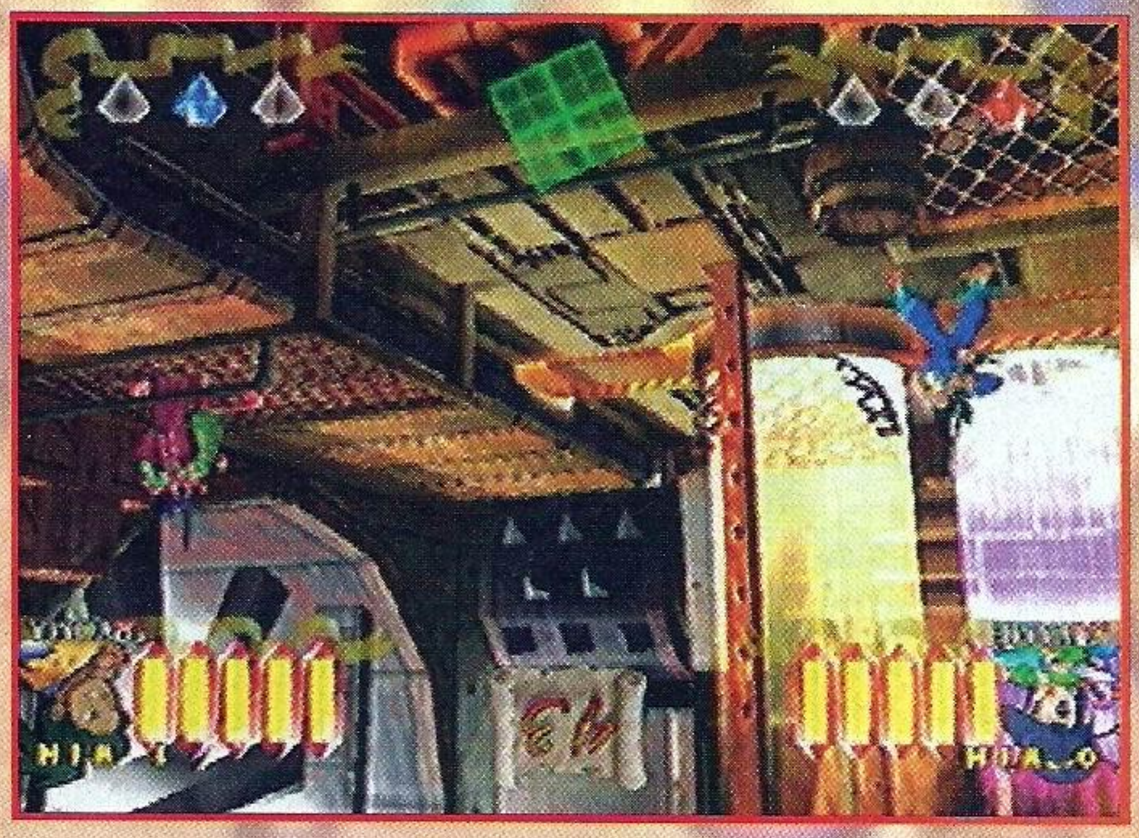
Sterowanie jest proste. Oprócz kierunków służących do biegania po arenie (można używać zarówno d-pada, jak i analoga - analogiem lepiej) mamy Punch, Kick, Skok i używanie/podnoszenie. Ten ostatni pozwala na poniesienie znajdującego się na arenie przedmiotu lub broni - na przykład krzesła, skrzyni czy pistoletu lub też pozwala wykorzystać fragment terenu - jak choćby słup, na który można się wspiąć czy kratę na suficie, gdzie można zawisnąć na rękach. Rzucanie przedmiotami i strzelanie z broni wykonuje się wciskając Punch. Dodatkowo, część ciosów stuka się przez jednoczesne wciśnięcie kilku przycisków. Można je zamapować w menu na znajdujące się pod palcami wskazującymi spusty, co sprawdza się wyśmienicie. I jeszcze jedna ważna informacja: tu nie ma bloku. Jeśli przeciwnik znajdzie się w bezpośredniej bliskości twojej postaci, to ręka/noga/mózg na ścianie. Chyba, że będziesz szybszy - uciekniesz, lub sparujesz cios wciskając jeden z przycisków tuż przed atakiem przeciwnika. Producenci tłumaczą to chęcią zachowania akcji na ekranie przez cały czas trwania gry.

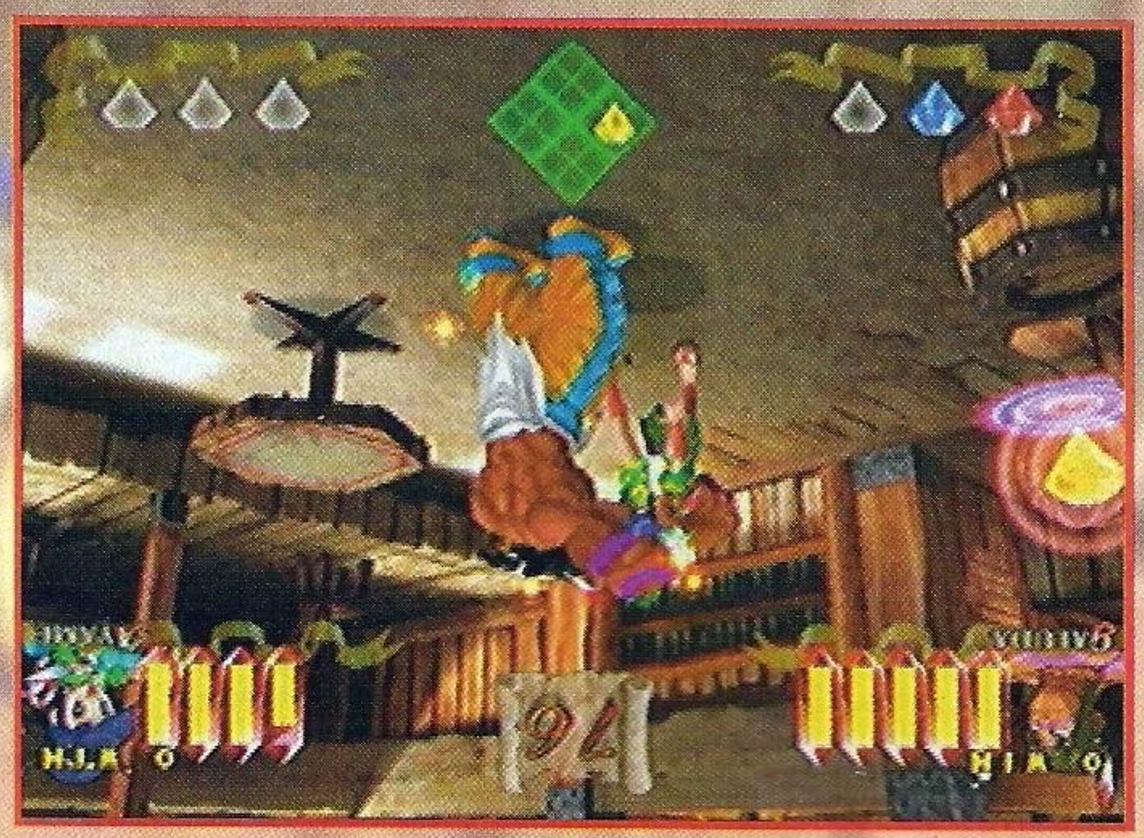
Grafika jest wspaniała. Jeśli to jest pierwsza generacja gier na Dreamcasta, to dobrze mu wróży na przyszłość. Postacie są bardzo wyraźne i błyszczą bogactwem detali. Wszystkie tła, na których rozgrywają się walki posiadają mnóstwo drobnych smaczków, które wyłapuje się patrząc, gdy gra ktoś inny. Nie łamie się żaden, nawet najmniejszy polygon, nie ma szans na choćby jedną zgubioną klatkę animacji. Tekstury - mistrzostwo samo w sobie, widać, że 16 Mb pamięci służy developerm. No i kolorystyka, którą dobrano z kapitalnym wyczuciem tematu. Niektóre ciosy pozostawiają rozbłyski światła, a gdy po znalezieniu trzech kamieni postać zmieni się w swój super-odpowiednik, jej specjalne ataki potrafią opuścić na ziemię niejedną szczękę. To robi wrażenie. Brakuje mi tu jednak cieniowania i aktywnych źródeł światła - chciałbym do tego wszystkiego zobaczyć jakieś refleksy, odblaski czy inne bajery. Ale może się tylko czepiam. Muzyka to typowe dla Capcomu kawałki elektroniczno-rockowe, zaś efektów dźwiękowych także nie potrafię określić inaczej jak "Capcom'owe". W ogóle cała gra w akcji nie pozostawia wątpliwości co do ewentualnego developera, szczególnie gdy ekran miga, błyszczy, słychać huk i z wielkiej kuli ognia wyjeżdża napis " Awesome - 13 hit combo!". Caaaaapcom!

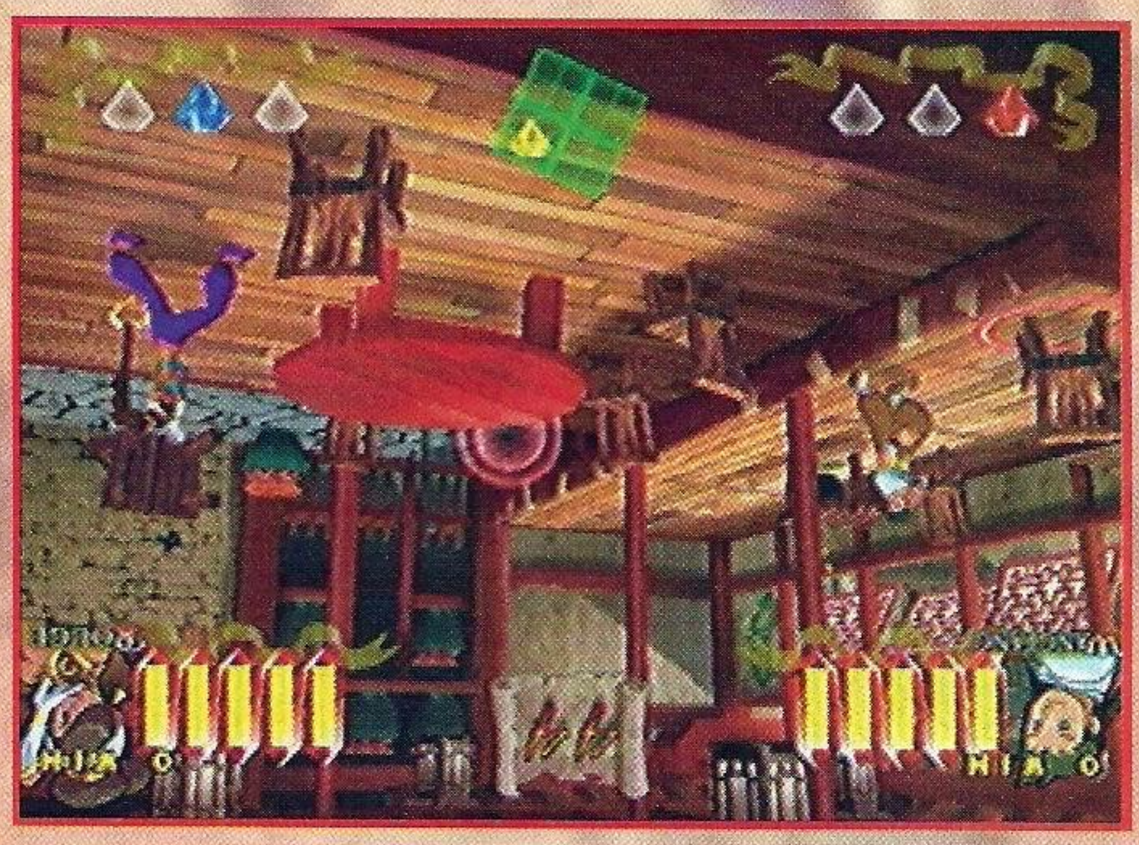
Bardzo ciekawą akcją w POWERSTONE jest zastosowanie karty pamięci VMS. Jak pamiętacie, VMS ma własny wyświetlacz i mini-pad z dwoma przyciskami fire. Otóż kiedy przejdziemy grę na przykład takim Fokkerem, oprócz zwyczajowych bonusów otrzymujemy możliwość "pobrania" do VMS'a mini-gry. W tym przypadku będzie to malutki shooterek, w którym kierujemy samolocikiem lecącym do góry i strzelającym do innych aeroplanów. Gdy zdobędziemy ponad dwa tysiące punktów, kartę pamięci z powrotem wkładamy do pada, odpalamy grę i oto odblokowują się kolejne bonusy! Pomysł jest doskonały i miejmy nadzieję, że znajdzie zastosowanie w kolejnych grach.

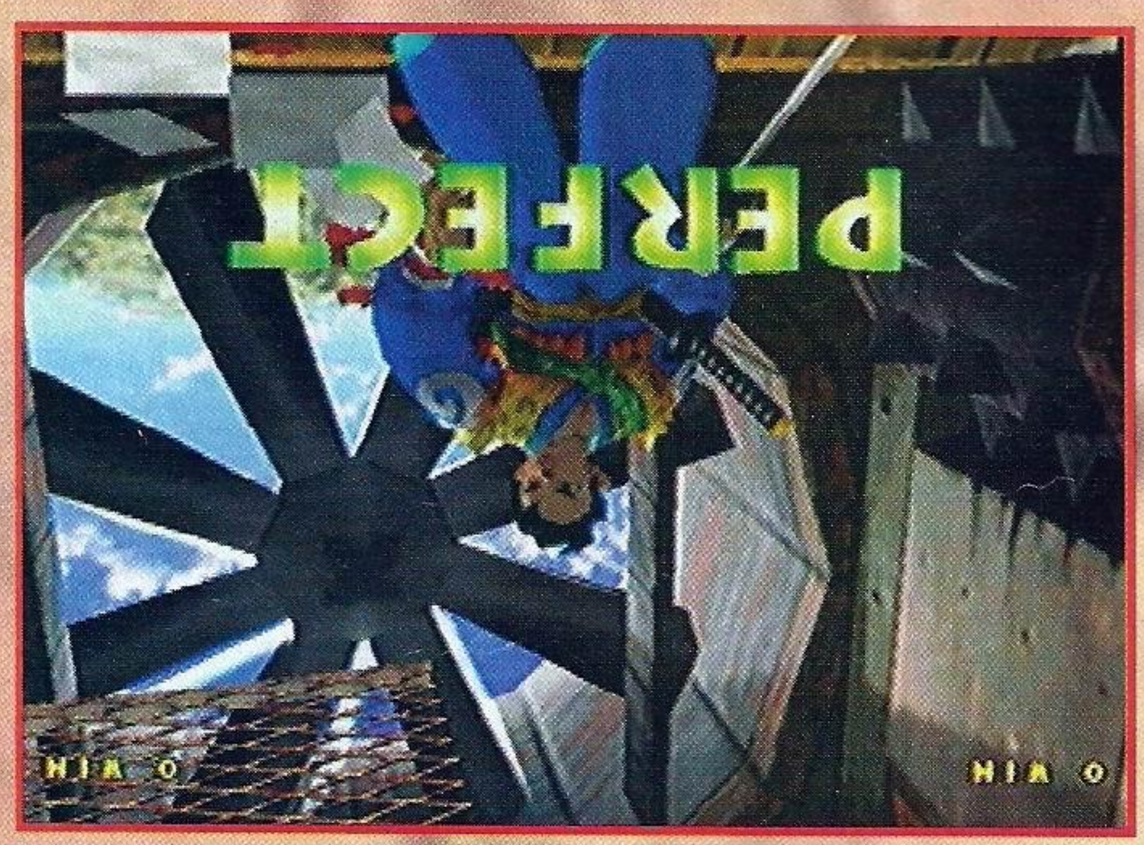
POWERSTONE nie przypadnie każdemu do gustu. A raczej przypadnie, ale na bardzo krótko. Piękne wizualia i tony bonusów nie są w stanie zatrzymać na długo przed ekranem. Przypomina mi to sytuację przeniesioną żywcem z historii PlayStation, gdzie na starcie dostępne były TEKKEN i TOSHINDEN. To właśnie ta druga gra wzbudzała więcej emocji, szokowała grafiką i w pełni trójwymiarowymi arenami. Tymczasem prawdziwym królem jest TEKKEN, czemu nie da się zaprzeczyć i co pokazały nadchodzące lata. Identycznie jest tutaj: POWERSTONE wzbudza powszechny zachwyt swoją grafiką, wykonaniem postaci i niecodziennym konceptem, jednak prawdopodobnie słuch po niej szybko zaginie. Gra jest prześliczna, ale to tylko taki lepszy EHRGEIZ. Ciekawie podsumował to Banan "Gra jest niezła, młóci się fajnie, i nagle... przestaje się podobać." Mnie gra się podoba, ale tylko w trybie multiplayer w towarzystwie sporej grupy zajaranych osób. Pady przechodzą z rąk do rąk, są emocje, radość.

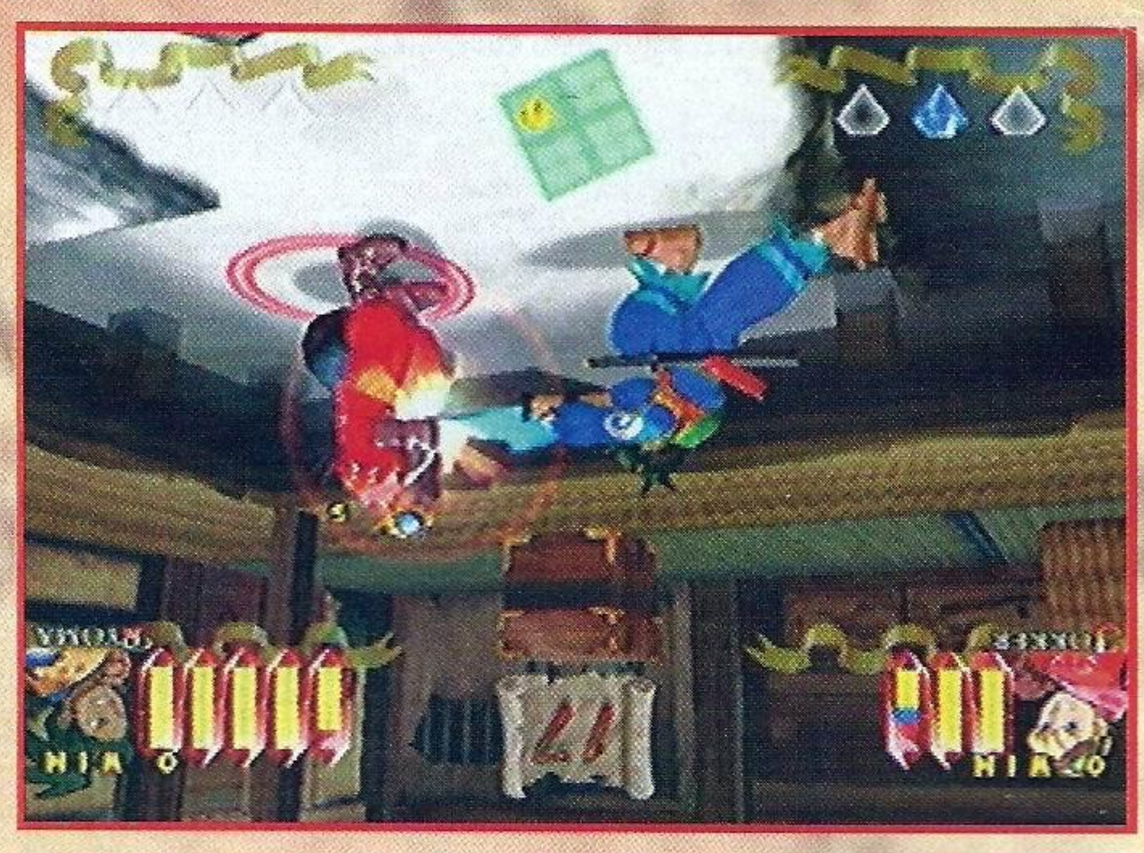
Na koniec ciekawostka: Edward Fokker w europejskiej wersji gry będzie nazywać się Falcon. Dlaczego? Bo jego nazwisko za bardzo kojarzy się z brzydkim słowem. Dobre sobie, faker. **[Gulash]**

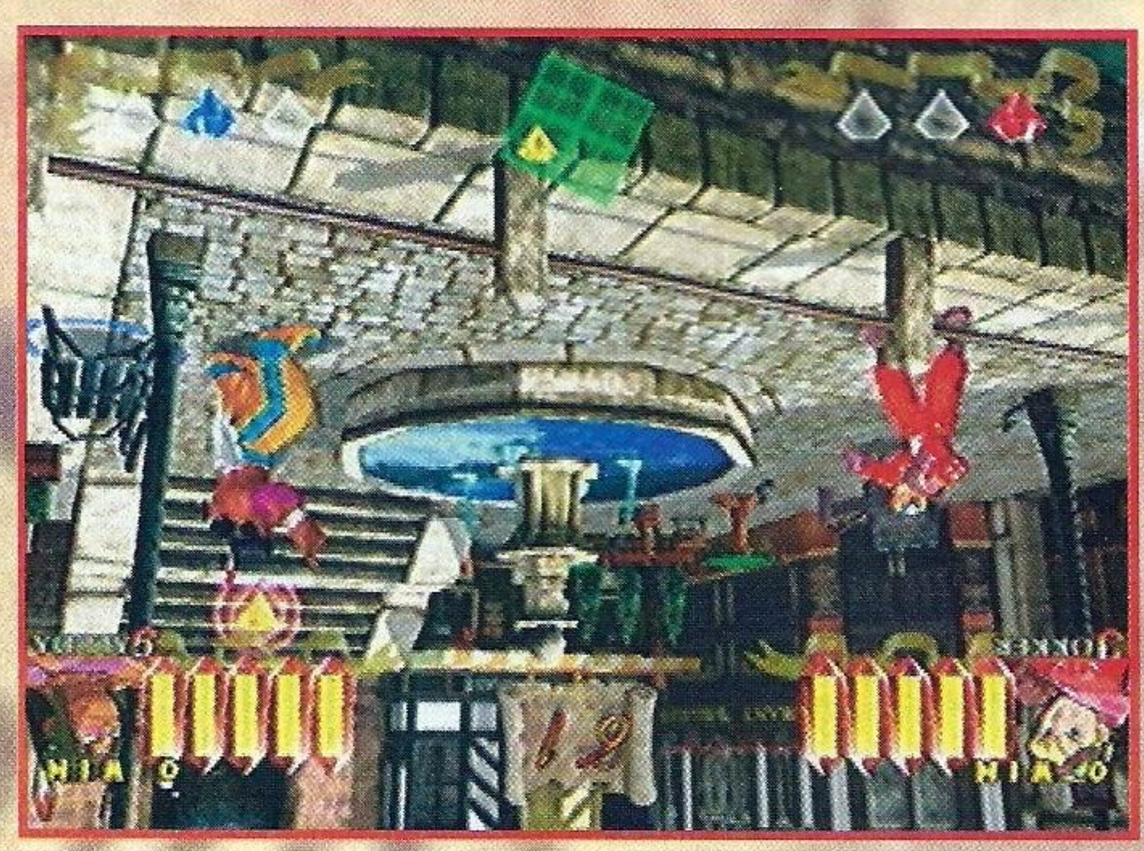












■ Wydawca: Crave ■ Platforma: Playstation ■ Termin: Kwiecień

Shadow Madness

Japoński RPG robiony przez niejapończyków? I to byłych pracowników amerykańskiego oddziału Square? Jesteśmy dobrej myśli.

Nie da się ukryć, że pierwsze skojarzenia na widok SHADOW MADNESS są bardzo podobne. FFVII. Porównanie jest nieuniknione nie tylko ze względu na sposób przedstawienia akcji czy podobne rozwiązania. Najdłuższy cień rzuca samo pochodzenie twórców gry. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że oto na łonie dobrego Squaresfotu narodziły się małe żmijki i teraz chcą się nachapać.

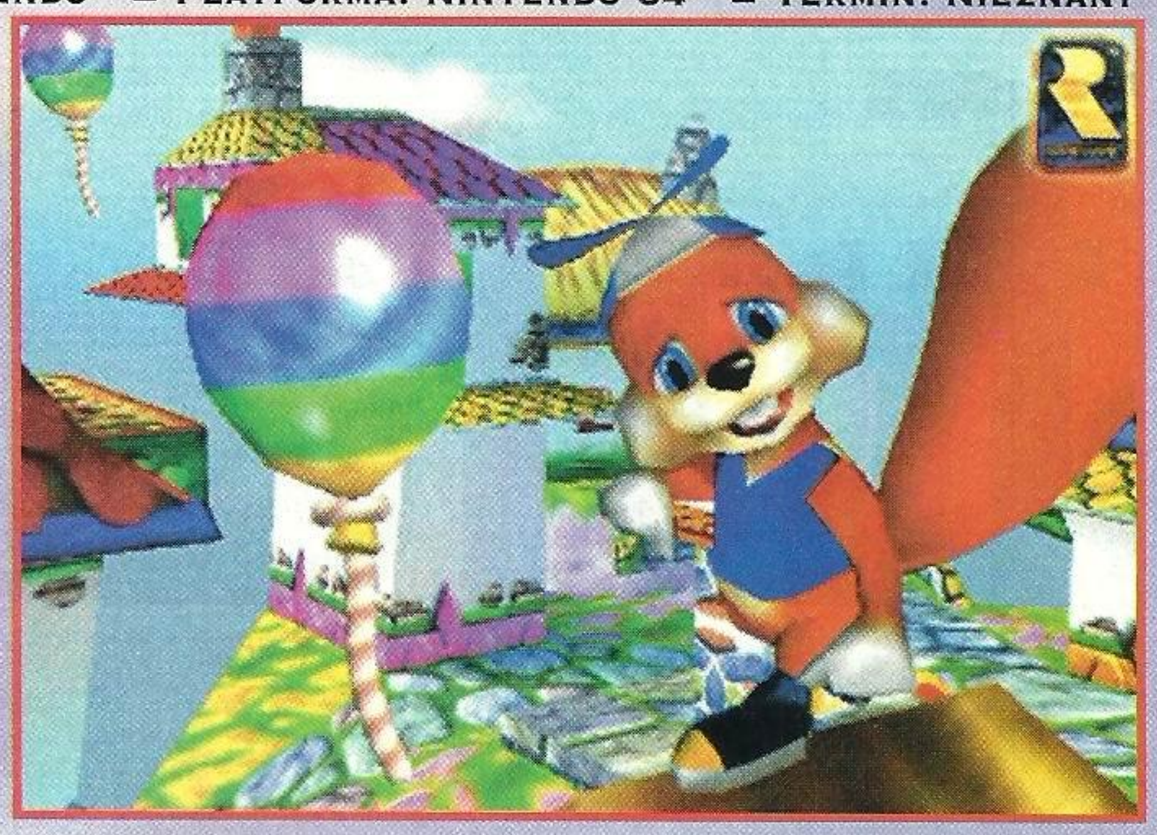
Ale sprawa niezupełnie tak wygląda. Kiedy jakiś czas temu Square przenosiło swoje biura w USA do Południowej Karoliny, niektórym z pracowników niezupełnie chciało się zabierać cały dobytek w troki. I to właśnie oni, z Tedem Woolseyem na czele, stworzyli grupę Big Rain - developerów SHADOW MADNESS. Grą zainteresowana była początkowo firma Ascii. Niestety okazało się, że na rynku nie było miejsca dla małych acz ambitnych twórców i Big Rain upadł. Jednak przygotowywana przez nich gra zainteresowała Crave Entertainment. I to oni wykupili od Ascii prawa do SM. A dawny Big Rain kontynuuje prace nad produktem.

Tym co twórcy gry stawiają sobie za pierwszorzędny cel jest wciągająca fabuła. Opowiada ona o losach szóstki bohaterów żyjących w świecie Arkosa. Od pewnego czasu krainę trapi plaga zwana "Mrocznym Szaleństwem" (stąd zresztą, jak się domyślacie, tytuł). Powoduje ona, że z ludźmi staje się coś dziwnego, a ich miejsce zajmują przerażające i krwiożercze stwory. Tak przynajmniej sprawa przedstawia się wyjściowo. Sam Ted Woolsey dosyć ogólnikowo wypowiada się na temat fabuły. "Nie da się w jednym akapicie zmieścić esencji gry, której ukończenie zajmuje parę ładnych godzin. Gra traktuje o problemach, które są jednocześnie problemami współczesnej rzeczywistości. Na przykład jednym z tematów jest choroba i zaraza. Drugim - skutek jaki mogą odnosić apokaliptyczne informacje. SM próbuje pokazać jak mogą zachowywać się ludzie w sytuacji gdy są przyparci do muru. Jak małe społeczności reagują na informacje o niebezpieczeństwie zarazy. No i wreszcie zajmuje się tym najważniejszym - co dzieje się gdy nagle cały twój świat legnie w gruzach, kiedy z niewiadomych przyczyn nagle trafiasz w wir wydarzeń, których nie rozumiesz i na które nie jesteś przygotowany. I musisz na własną rękę dojść o co w tym wszystkim chodzi.". Tyle pan Woolsey. Naturalnie pod całym tym płaszczykiem emocji znajduje się bardzo ładny i przyjemny RPG. Pojawiają się głosy, że za bardzo Finalowaty, ale nie zaliczyłbym tego od razu do wad. Jeżele fabuła będzie chociażby w połowie tak dobra jak enigmatyczne są odpowiedzi Woolseya to powinna wynagradzać marudom swe wizualne podobieństwo do wielkiej "Siódemki". Dosyć dużo wiadomo na temat sposobu rozgrywania walk. Będzie to pomieszania systemu real time'owego ("nie chcemy, żeby nasza gra była bezmyślną jatką") oraz turowego ("nie chcemy, żeby gracze czuli się oderwani od świata przez te statyczne turowe bitwy"). Każda z postaci ma po trzy podstawowe ataki, różniące się agresywnością (a co za tym idzie i wystawieniem na ewentualny kontratak przeciwnika) oraz kilka ataków dodatkowych i specjalnych. Oczywiście w grę wchodzi także różnoraki oręż. Naturalnie na drugiej stronie szali staje plejada 140 monstrów - bogato animowanych osóbek nastających na życie bohaterów. **[Banan]**

Twelve Tales: Conker 64

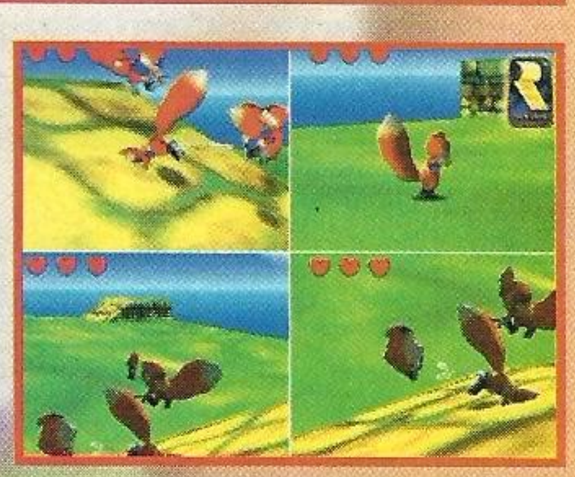
■ Wydawca: Nintendo ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Nieznany

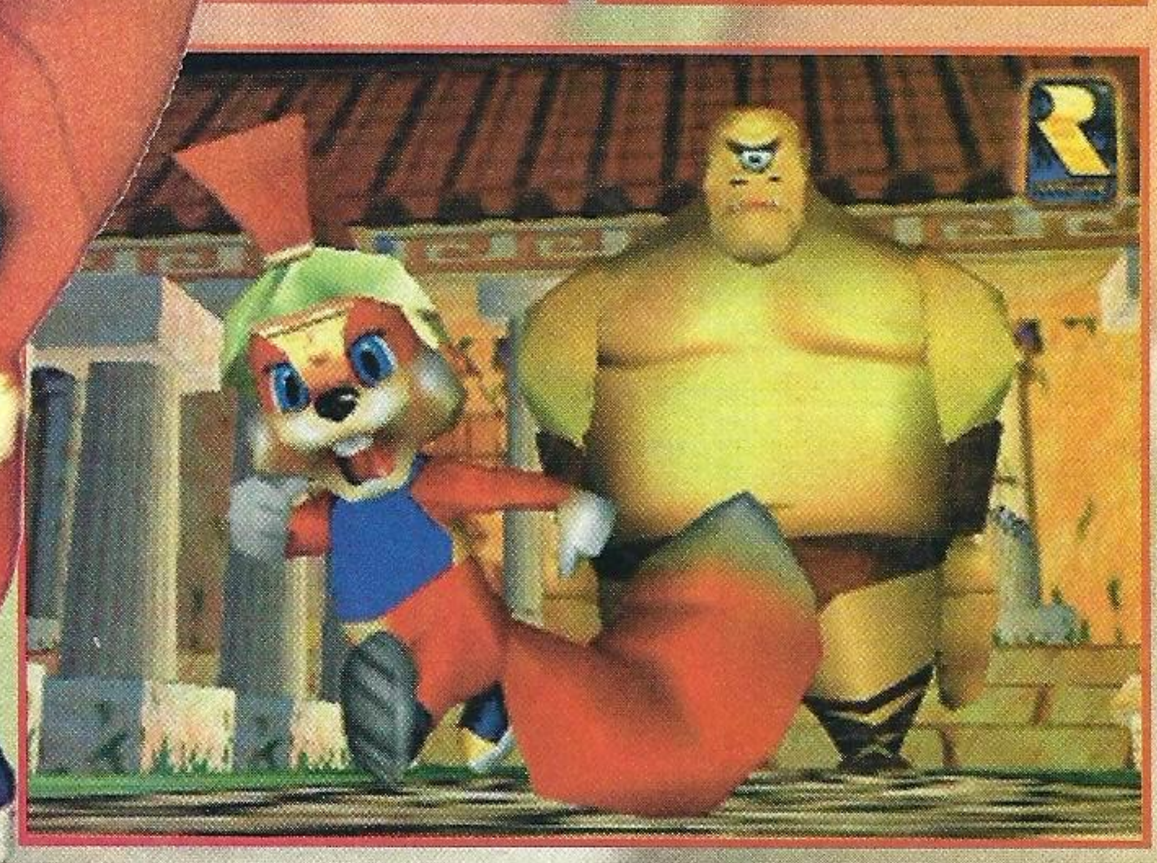
No nie próżnują raczej chłopcy z Rare. Cały czas lista proponowanych przez nich gier jest równie imponująca jak przed wydaniem BANJO. Chociaż z drugiej strony trochę czasu im to zabiera.



O CONKER'S QUEST słychać było już od dawna. Ale dopiero teraz prace zbliżają się już do widocznego finału. Podobnie jak w innym wielkim tytule Rare, bohaterów jest dwóch. I podobnie jak duet misio i ptak muszą zebrać mnóstwo dziwnych przedmiotów. A konkretnie 100 porozrzucanych po świecie prezentów. Oprócz tego trzeba także odnaleźć kilku przyjaciół porwanych przez tych samych złoczyńców, którzy wyczyścili ich domy z rzeczonych prezentów. No i pokonać samych złoczyńców. Bohaterowie gry to wiewiórka Conker oraz amerykańska wiewiórka (kuzyn Chipa i Dale'a) Berri. Jak na wiewiórki przystało bohaterowie potrafią hasać po drzewach, huśtać się na ogonach, strzelać z katapult na orzechy, jeździć na unicyklach i paradować z parasolami. Oprócz tego obydwa gryzonie potrafią zręcznie machać swymi okazałymi ogonami zmiatając przy ich pomocy różne przeszkody. Podobnie można wykorzystać spory wachlarz skoków - począwszy od standardowych poprzez wymyki z ogona, a na wkręcanych (korkociąg) skończywszy. Bardzo ciekawie przedstawia się wprowadzenie emocji do gry. Otóż zwierzątka potrafią przekazywać graczowi informacje poprzez swoje zachowanie. Na przykład zbliżając się do jakiegoś niewidocznego dla gracza niebezpieczeństwa, na twarzy Berri maluje się przerażenie, a jej cera przybiera niezdrowy blady kolor. Bardzo szczegółowa grafika podkreśla tylko zachowania postaci. Jeszcze nikt nie wpadł na podobny pomysł. I znowu brawa dla Rare.

Tym jednak co naprawdę przełamuje wszelkie bariery jest wprowadzenie trybu multiplayer. Wiadomo - split screen, deathmatch na cztery osoby... Ale nie tylko. Otóż TWELVE TALES: CONKER 64 pozwala na tryb współpracy. I to nie na zasadzie dwuosobowych zespołów biegających po ekranie próbujących powystrzelać się tymi małymi i twardymi orzeszkami. Tylko na prawdziwy kooperacyjny tryb quest. To tak jakby zebrać w BANJO wszystkie nutki grając na dwóch graczy. Nawet nie ma co rozwodzić się nad perspektywami spędzania czasu z dziewczyną. Kino, teatr, książka... Phi. Lepiej pozwolić jej poskakać sobie wokół po drzewach, kiedy ty w pocie czoła zaliczasz właśnie kolejny poziom i próbujesz zdobyć ten cholernie złośliwie umiejscowiony przedmiot. No może nie tak do końca. Ale wcielając się w rolę Knowita (sowy) lub Conkera można wtedy współdziałąć przy kończeniu gry. Najważniejsze jednak jest to, że ścieżki obydwu postaci przecinają się. Np. sowa przenosi Conkera nad jakimiś niebezpiecznymi miejscami, a ten z kolei w innych momentach ułatwia jej przebycie drogi. Po czym następuje rozłąka i obaj gracze zajmują się swoimi questami aby ponownie spotkać się po pewnym czasie. W trybie jednoosobowym można wybrać jeden z dwóch questów Berri lub Conkera. Oba bardzo się od siebie różnią - pierwszy wymaga taktycznego myślenia (Berri jest słabsza i musi polegać na swoim potworkowatym przyjacielu, który broni ją ale musi być dobrze odżywiany), natomiast ten z udziałem Conkera wymaga bardziej zręcznościowego podejścia i ogólnie jest szybszy i żywszy. Przedmioty używane przez postacie różnią się między sobą. Wiadomo też, że wiewióry będą korzystać w sumie z siedmiu różnych pojazdów. To na razie Banjo. **[Banan]**





final fant

megaraport

na podstawie wersji japońskiej

FFVIII

Banan "da man" przez 20 godzin przyglądał się japońskiej wersji najbardziej oczekiwanej gry na PlayStation w 1999 roku. Oto pierwsze wrażenia...

Seifer może machać mieczem, Squall - krwawić, ale i tak Edea rządzi. To najpiękniejsza kobieca postać ze wszystkich dotychczasowych gier. Nie tylko Square. Nie bardzo dziwię się więc Seiferowi. Podczas jednej z animacji w grze widziano podobno jak do niej uderza...

Epopeja? Arcydzieło? Majstersztyk? Wszystko to jest bardzo możliwe. Ale stwierdzić nie da się do czasu, kiedy pojawi się wreszcie wersja angielskojęzyczna.

W momencie, kiedy czytacie te słowa przynajmniej trzy internetowe site'y mają już prawie zakończone prace nad nieoficjalnymi tłumaczeniami scenariusza najbardziej oczekiwanej gry na PlayStation. Oprócz tego w momencie premiery gry, we wszystkich większych serwisach informacyjnych na Internecie (i nie tylko) pojawiły się kody do GameSharka/Pro Action Replay pozwalające na odpalanie gry także na konsolach przystosowanych do importowanych wersji.
Rynek chce FINALA. Być może ostatniej wielkiej gry na PlayStation. Gry która trafi pod strzechy maniaków racerów, shooterów, gier sportowych, przygodówek oraz oczywiście RPG-ów.

O FFVIII na bieżąco mogliście sobie czytać w rubryce Squareware. Najgorsze jest to, że łatwo było o niej pisać w momencie, kiedy powoli przeciekały do nas kolejne informacje. Daje się to łatwo porównać do sytuacji kiedy najpierw dane napływały powolnym i leniwym strumykiem. Fragmenty fabuły, szkice postaci, plotki dotyczące procesu produkcji. Nieuchronnie jednak zbliżał się moment ukazania się gry w Japonii. I spowodował on wylew, który przyrównać można do przerwania tamy.

Bardzo trudno jest wybrać elementy, które należy w tym momencie poruszyć, trudno tym bardziej, że z fabułą gry nie chciałem się zapoznawać.
Bo pomimo, że jest to oddalone o jedno - dwa mlaśnięcia myszą, to jednak w przypadku FINALA nie uważam, żeby było to sensowne. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku FFVII czy PARASITE EVE - kończenie FFVIII w wersji japońskiej zwyczajnie mija się z celem. Chociaż prawdopodobnie znajdą się maniacy, dla których bariera ta nie jest żadnym problemem (oraz naturalnie cała rzesza osób znających japoński). Niewykluczone, że w branżowych pismach pojawią się opisy przejścia tej gry. Być może nie obędzie się też bez zaciekłych dyskusji - przecież dla hardcore'owca język to żadna bariera.

Ale nie w tym przypadku panowie. Po prostu nie teraz.

Wrażenia towarzyszące odpalaniu jakiejkolwiek gry spod znaku FF są dla mnie momentami wyjątkowymi. Bo wiecie - jest tak. Na świecie są gry różnych firm. I są gry Square. I naprawdę nic się na to nie da poradzić. Tylko, do ciężkiej cholery, nic się nie da poradzić także na to, że absolutnie zawsze gry Square najpierw lądują w Japonii.
Z drugiej strony nie jest jednak tak źle - po pewnym czasie gry zostają tłumaczone, bugi poprawiane, pewne elementy dopracowywane (np. dłoń wskazująca wyjścia z labiryntów w FFVII dodana została dopiero w wersji angielskojęzycznej) i dopiero wtedy dopieszczone tytuły trafiają na rynki nieskośnookich. Co stawia Japonię w ciekawej roli. Największej wyspy beta-testerów na świecie.

Nie zmienia to faktu, że z dużą przyjemnością zasiliłbym społeczeństwo, które częstowane jest dwudziestoma nowymi rpg-ami miesięcznie, kilkusetstronicowym tygodnikiem poświęconym wyłącznie konsolom oraz akcesoriami do tychże, które możliwościami, skomplikowaniem i ceną spokojnie deklasują średniej klasy samochody małolitrażowe. Dla samego tylko FFVIII.

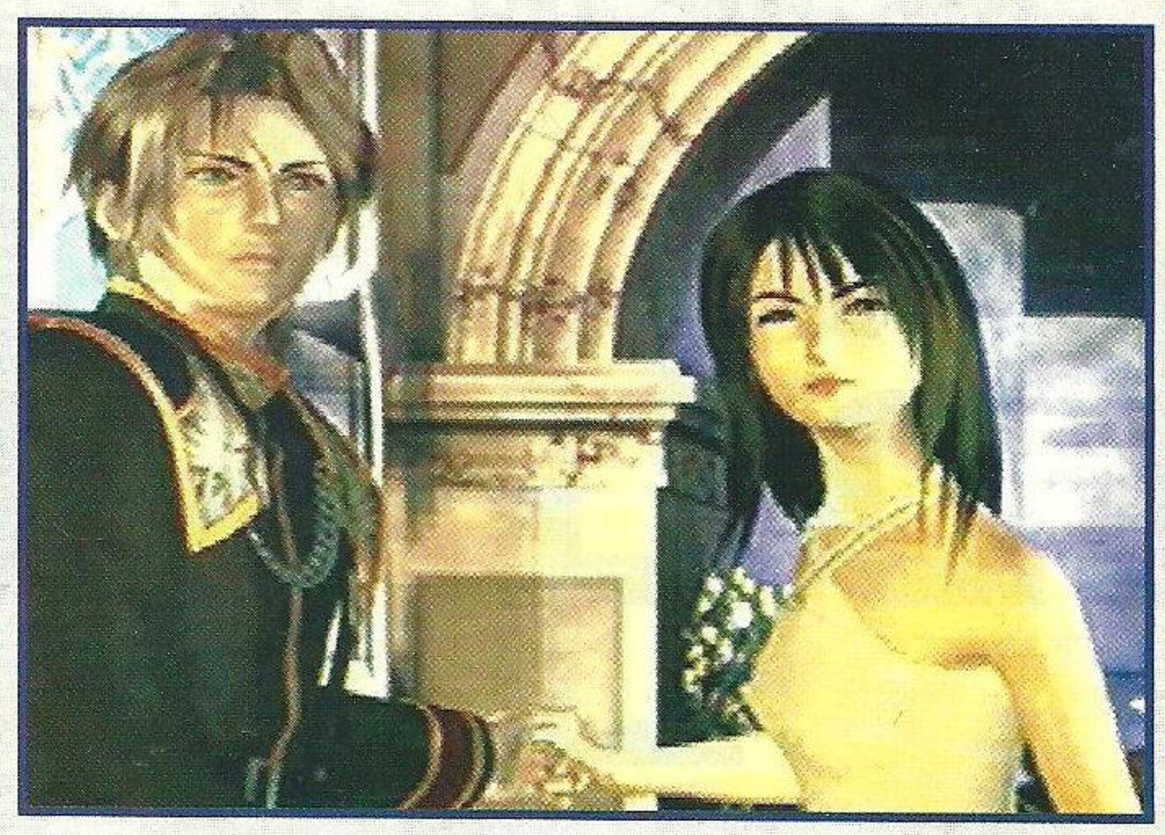
Znający język japoński recenzenci oraz fachowcy mający serię FF w małym palcu są zgodni co do jednego. Jest to najlepsza gra serii. Najgłębsza jeżeli chodzi o sportretowanie postaci oraz zobrazowanie zachodzących pomiędzy nimi relacji. Oraz - najbardziej śmiała.

W temacie relacji nie będę się wypowiadał. Nie chcę psuć ani sobie (poprzez czytanie), ani wam (poprzez pisanie) na ich temat. Zaczekajmy wszyscy do momentu pojawienia się wersji w języku mniej przypominającym zmutowane sadzonki roślinek. Natomiast w kwestii innowacji... Chyba śmiało można użyć słowa - rewolucja.
Koniec z punktami magii.
Koniec z tradycyjnymi summonami.
Koniec z kasą za zabite potwory.
Koniec z waleniem czarami na prawo i lewo. Koniec z przepotężnymi postaciami. Koniec z tradycyjnym systemem dystrybucji punktów doświadczenia. Koniec z prostotą. Koniec z deformacją. Koniec ze skrzyniami. Koniec ze zbrojami.

Rynek chce FINALA. Być może ostatniej wielkiej gry na PlayStation. Gry która trafi pod strzechy maniaków racerów, shooterów, gier sportowych, przygodówek oraz oczywiście RPG-ów.

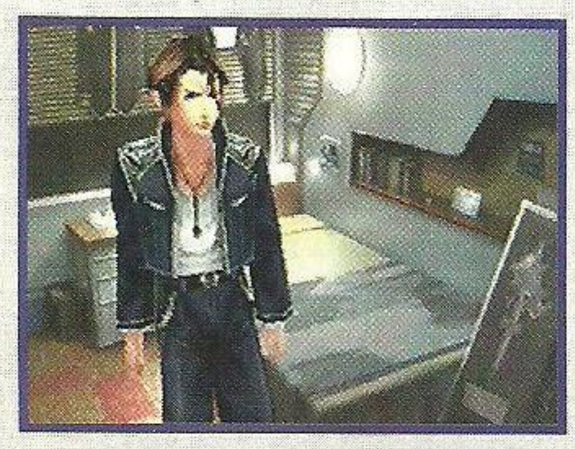
Punkty magii, do tej pory obecne w każdej chyba części FF (a także we wszystkich innych znanych mi rpg-ach) zniknęły. I to bez żadnego bólu. Ich miejsce zajęła pula pozwalająca na czerpanie czarów. Po uzbrojeniu się w odpowiednią umiejętność każda z postaci może czerpać za jej pomocą energię z dwóch źródeł - od przeciwników oraz ze specjalnych punktów. Zupełnie zmienia to podejście do niektórych problemów.
Otóż - zwykłe czary w rodzaju Ice, Fire czy Bolt ma prawie każdy napotykany potwór. Tak że w zasadzie uzupełniać ich ilość można praktycznie przez całą grę. Napotykając przeciwnika można np. co turę ciągnąć z niego dany czar do woli. Naturalnie nie każda próba wyssania wrogowi czaru jest udana, ale można je ponawiać co rundę. Tyle, jeżeli chodzi o proste czary. Natomiast niektórzy bossowie posiadają dostęp do czarów najpotężniejszych. I po wygraniu takiej walki i uśmierceniu jedynej w grze postaci dysponującej jakimś megakillerem sztuk dwa, gracz dziesięć razy się zastanowi czy rzucać go w tej walce, czy może poczekać jeszcze trochę... Oprócz tego, poukrywane specjalne punkty

Jeden z pierwszych napotykanych bossów wygląda standardowo. Jak wielka, zła i zmutowana zielona modliszka. Ale miękki(a) jest.



Rinoa właśnie wyrywa Squalla. Następnie rozpoczyna się scena tańca. Początkowo młodzieniec nie radzi sobie najlepiej. No ale to nie Dicrapio...

Dwa potężne G.F-y. Pierwszy z nich to stary, dobry i okolczykowany Ifrit. Ta pani na dole zaś to Shiva zamrażająca swym lodowym oddechem. Na początku gry są zbyt potężne...



Squall prezentuje dwa rodzaje ubrań wyjściowych. na górze tzw. casual - nieobowiązujące wdzianko, na dole mundu członka elitarnej grupy SeeD. Którym Squall dopiero co się stał.

magii, z których można czerpać czary także zostawiły pole do popisu. Niektóre z nich są bardzo dobrze poukrywane. Lecz ich zawartość w pełni to wynagradza.

Ogromna zmiana dotknęła też Summony. Oprócz kwestii formalnej (nazwa z Summonów na G.F.-y) zmienił się też sposób ich wykorzystywania. Oraz zdobywania. Najpierw o tym drugim.

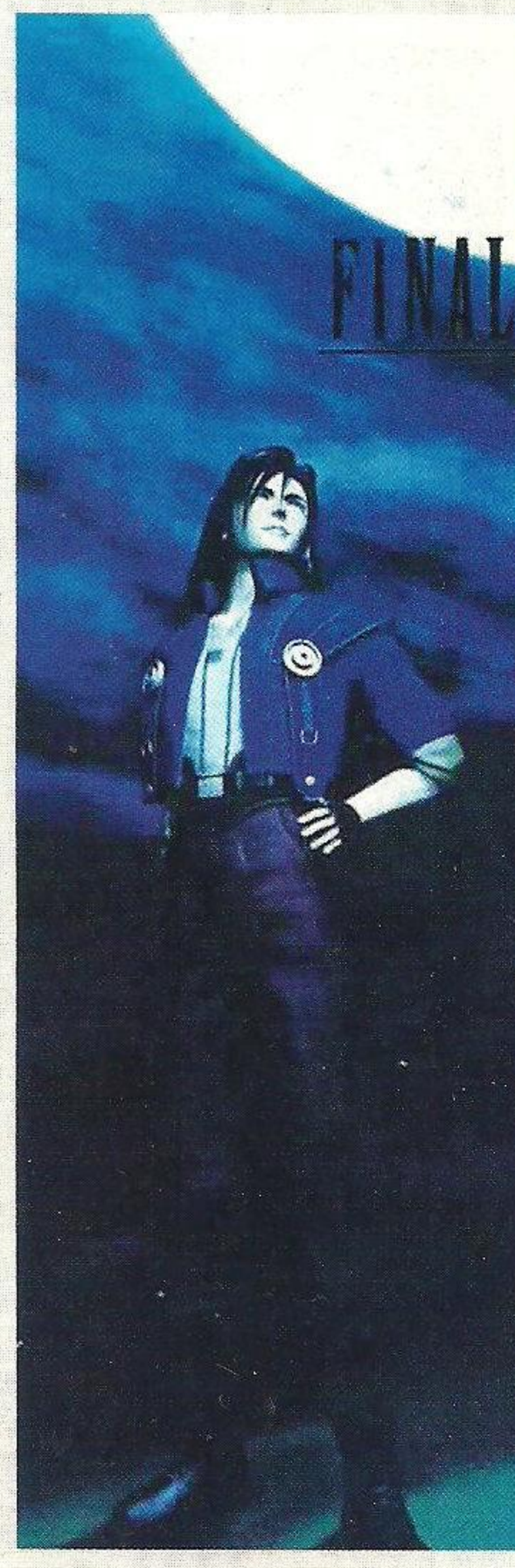
Na początku gry Squall od razu dostaje do dyspozycji dwa z nich - wielkiego ptaka - strzelającego gromami Quetzalcoatla oraz lodową panią - Shivę. Od razu pierwsze zdziwienie - G.F.-a można nazwać wedle uznania. No dobra. Przypasowujemy G.F.-a do konkretnej postaci i jazda.
Już w pierwszej walce pojawia się motyw - G.F.-a można przyzywać nieograniczoną ilość razy w ciągu jednej walki. I zadaje on bardzo poważne obrażenia przeciwnikom. A gdzie w takim razie haczyk? Oczywiście jest. Inaczej byłoby za prosto. Tak się bowiem składa, że w momencie przyzywania G.F.-a (co trwa jedną-dwie rundy) energia postaci znika, a w jej miejsce na ekranie wyświetlana jest żywotność danego G.F.-a. A ponieważ w momencie przyzywania jest on całkowicie nieruchomy i bezbronny to każdy atak przeciwnika kończy się obrażeniami. I tak ma się cały obraz - G.F-a przywoływać można w ciągu walki tyle razy ile dusza zapragnie, ale pod warunkiem, że jeszcze zipie.

Jeżeli jednak myślicie, że do swoich dewastujących ataków się owe G.F-y ograniczają to jesteście w błędzie. Przede wszystkim G.F-y pozwalają na prawdziwą swobodę w grze. W FFVIII same postacie są bowiem niestety straszliwymi lamerami. Zanim do każdego z członków swojej ekipy dołączysz jakiegoś G.F-a, jedyne co potrafią podczas walki to atakować. Jest to dziwne, ale prawdziwe. Najzwyczajniej w świecie jedyna opcja jaka pojawia się podczas walki to atak. Nie można się bronić, używać przedmiotów, nie wspominając już o czerpaniu magii. Zależność bohaterów od owych bestii jest więc nie do przecenienia. Po wybraniu sobie G.F-a gracz może wybrać, jakie możliwości podaruje danej postaci. Oprócz obdarowania podstawowymi, wymienionymi przeze mnie możliwościami, większość G.F-ów pozwala również na korzystanie z pewnych dodatkowych umiejętności (coś w rodzaju Command Materii w FFVII) pojawiających się w opcjach do wyboru podczas bitew.

To jednak nie koniec.
G.F-y mają swoje własne punkty doświadczenia i swoje własne profesje w których się rozwijają. Te także można wykorzystywać w połączeniu z postaciami, ale także ich elementami uzbrojenia. W praktyce przypomina to bardzo zmutowane zabawy z Support Materiami. Przykładem tego niech będzie przyłączenie czaru Fire 3 do rubryki obrona na ekranie statystyk Squalla. Dzięki temu zabiegowi będzie on w stanie absorbować ataki bazujące na żywiole ognia.

Ostatnią już ciekawostką jest motyw ze zdobywaniem dalszych G.F-ów. Aby wejść w posiadanie dalszych i lepszych potworów trzeba pokonać je w walce. Dojść do ich siedziby (tak jest z Ifritem), wywołać i rozwalić jak jakiegoś bossa. No i następnie przyjąć. Prawie tak jak w życiu.

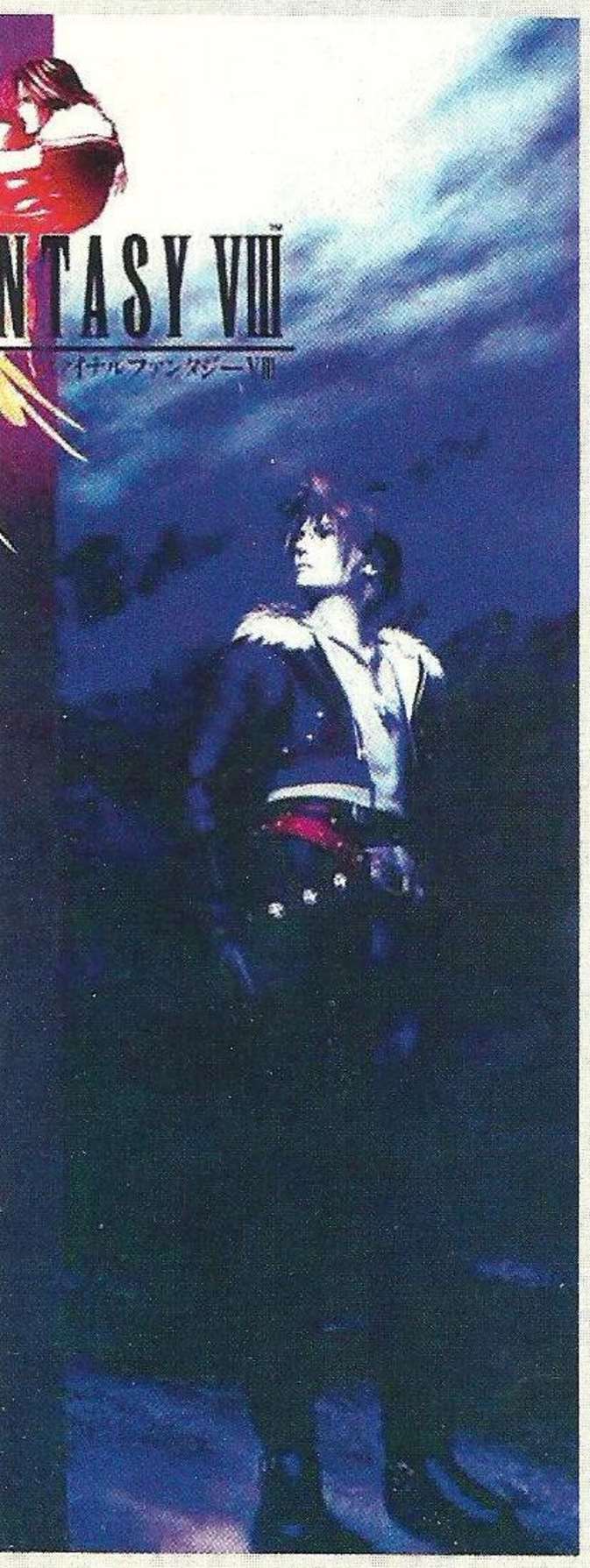
Kompletną przemianę przeszedł też system doświadczenia. Po pierwsze - poszczególne poziomy są teraz oddalone o 1000 punktów od siebie. Pokonani przeciwnicy dają taką samą liczbę punktów doświadczenia. I zawsze są dostosowani do poziomu zaawansowania gracza. W miarę upływu czasu i zagłębiania się w grę, ich umiejętności rosną.
I chociaż (zwłaszcza na początku) G.F-y bez najmniejszego problemu rozwalają mniejszych kajtków jednym strzałem, to jednak gra nie jest prosta. Siłą rzeczy opieram się w tym momencie na opiniach recenzentów, którzy ukończyli już grę, ale miałem też okazję sprawdzić to na własnej skórze. Jednym z pierwszych miejsc, w którym potyka się z przeciwnikami jest swoisty poligon mieszczący się w szkole Squalla. Napotyka się tam stwory z witkami widoczne na jednym ze screenów - rozwala je jeden atak dowolnego G.F-a. Jednak w tej samej lokacji natrafić można (walki wciąż odbywają się przypadkowo) na dinozaura. Na oko jest to T-Rex. I tak jak ci witkowcy mają po 300



Squall, Zell i Selphie przezd bramą Garden. Mniej więcej w sekundę po złapaniu tego screena cała trójka znika i następuje ściemnienie ekranu.

Squall i Quistis Tulip. Quistis chyba właśnie opowiada o swojej przeszłości. Albo o tym jasnym budynku. Albo o tym, że podoba się jej ten widok...

energii, tak on ma jej ponad 10000. Przyznam, że walczyłem z nim z dziesięć minut, smagając go jak tylko się dało G.F-em - ale poległem. A był to sam początek gry. I to nie był żaden boss. Aha - jeszcze jedno. Zwykłe cięcie gunblade'm Squalla zadawało mu jakieś 50-60 punktów obrażeń. Co w takim razie z pieniędzmi za pokonywane stwory? Cóż, tutaj także zmiana. Ano za pokonanie potwora dostaje się okrągłe z-e-r-o. Żadnej gratyfikacji finansowej, żadnego uścisku dłoni prominenta, nawet pamiątkowego orderu. Faktem jest jednak to, że ogólne poczynania Squalla są gdzieś tam odnotowywane bo co jakiś czas jego ranga rośnie (zupełnie niezależnie od poziomu doświadczenia). I za te awanse dostaje on jakieś sumy pieniędzy. Zabawne w tym jest to, że pieniądze w FFVIII nie grają za specjalnej roli. Ponieważ postacie nie noszą żadnych zbroi ani pancerzy (ani wisiorków, hełmów, butów i rękawic), a każda z nich ma tylko jedną broń, zmienia się też podejście do zagadnienia zakupów. Zarobione pieniądze wydaje się głównie na jakieś opłaty w rodzaju wypożyczenie jakiegoś pojazdu, opłata za nocleg lub wykupienie jakichś przedmiotów, które można połączyć z bronią. Tutaj wyraźnie kłania się PARASITE EVE. Z tego co wiem w grze są też sklepy z akcesoriami do G.F-ów. Nie ma jednak co rwać włosów z głowy nad utraconymi pancerzami. Większość funkcji jakie pełniły one w FFVII przejęta została przez możliwości kombinowania z łączeniem G.F-ów.



FFVIII oferuje także pewną rzecz, na którą niewiele gier się do tej pory połasiło. Element, który według mnie pozostawał niepokonany na polu konsolowych rpg-ów od czasów FFVII. Pozwalający na toczenie walk w sposób kreatywny. Do dzisiaj wspominam system łączenia Materii. Jego prostotę, elastyczność i ogromne pole manewru.

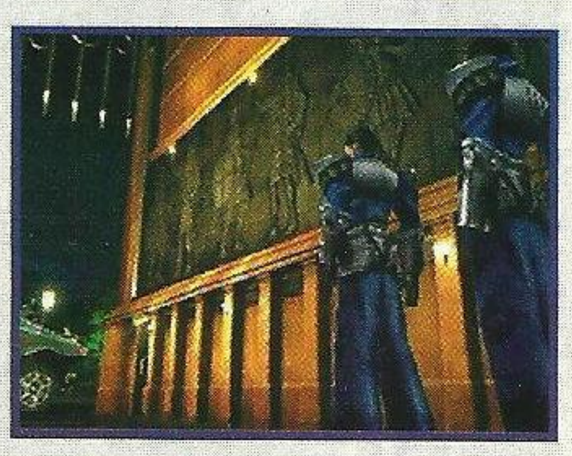
Obawiam się jednak, że jego czas właśnie minął. Ekran opcji w ósemce należy do najbardziej rozbudowanego ze wszystkich dotychczasowych gier. Jest tak pełny menusów, sub-menusów, statystyk i innych śmieciuszków, że pozwala to przypuszczać iż mamy do czynienia z doskonałym zabezpieczeniem gry. Tzw. gajin-proof. Nawet nie próbowałem odgadnąć do czego służy większość z ekranów. Jeżeli jednak miałbym sugerować się ich ilością, to trzeba powiedzieć, że FFVIII szykuje się na najbardziej złożoną grę naszych czasów. Co może odstraszyć kilku amatorów lżejszej rozrywki. I zachwycić całą wymagającą resztę.

Przerywniki podczas gry walą młotem. Począwszy od piekielnie dynamicznej sceny walki na miecze Squalla i Seifera, poprzez rewelacyjną animację tańca, kiedy Squall pierwszy raz spotyka Rinoę... Majstersztyki

Grafika jest chyba najpewniejszym gruntem, po którym może stąpać biały recenzent pisząc o przygodach Squalla. Nie znaczy to jednak, że jest to grunt dziewiczy. O wyglądzie gry powiedziano już tyle dobrego, że doprawdy trudno jest wnieść tu coś nowego. No może poza faktem, że jeszcze więcej tu animacji niż w PARASITE EVE. Bo to, że postacie wreszcie przypominają ludzi (nawet mrugają oczami!), ładnie się poruszają i "w ogóle" to już wiecie. No ale może zainteresuje was to, że w ciągu pierwszych trzech godzin gry Squall przebiera się trzy razy. Z widzianych przeze mnie wdzianek jedno było mundurem polowym (błękitny kolor), drugie - mundurem galowym (to ten na screenach z tańca z Rinoą) oraz Official Square Outfit - czyli ten, na którym Squalla widzieliście do tej pory zawsze i na wszystkich screenach (futrzany kołnierz i te rzeczy).

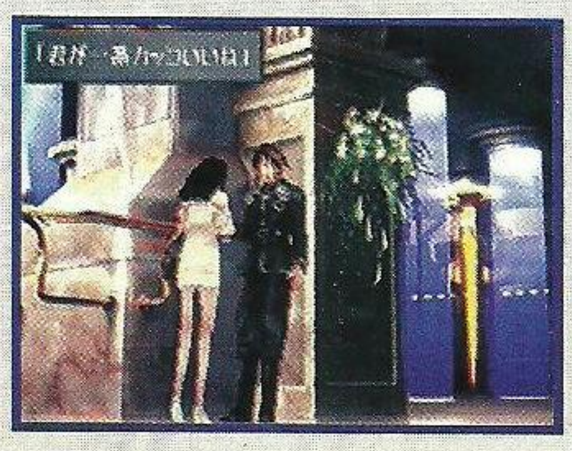
Przerywniki podczas gry walą młotem. Począwszy od piekielnie dynamicznej sceny walki na miecze Squalla i Seifera, poprzez rewelacyjną animację tańca, kiedy Squall pierwszy raz spotyka Rinoę... Majstersztyki. Co prawda nie da się powiedzieć, że jest to kolejny krok milowy w stosunku do PARASITE EVE (bo takiego to już na PSX-ie nie będzie), ale niewątpliwie trzymają ten sam szczytowy poziom. Tyle, że są młodsze. Więc, siłą rzeczy, atrakcyjniejsze.

Przerywnikom tym towarzyszy piękna muzyka. Nobuo Uematsu po raz kolejny stanął na wysokości zadania i skomponował kolejny wspaniały podkład do nowego tytułu. Jednak bardzo ładna muzyka wydaje się jednocześnie szydzić z



Limitowana seria tematyczna pt. Laguna i jego kumple. Screeny te pozostają w jaskrawym kontraście z moimi doniesieniami na temat wywalenia postaci Laguny z gry. Czyli on tu jest. Hmmm...

Co prawda nie sposób jest przewidzieć jak potoczą się losy bohaterów gry, to niemal w ciemno można strzelać, że ktoś z tej ekipy nie przeżyje. W większości FINALI przynajmniej jedna z kluczowych postaci musiała zginąć



Ale niespodzianka. Kolejne screeny ze sceny tańca na balu nowo przyjętych SeeDmanów. To jednak nie jest scena, pod którą podkładana jest piosenka "Eyes On Me". Tamta scena jest później.

gracza. Albo inaczej. Wskazywać na coś, czego bardzo brakuje. Na mowę. Bo FFVIII przez cały czas wygląda jak film. Ładny, dobrze udźwiękowiony, ale mimo wszystko niemy film. I nie kłóćcie się za mną jak to jest możliwe, że udźwiękowiona gra wygląda jak niemy film. Bo... to tak właśnie wygląda. Co ciekawe, w przypadku FFVII brak mowy nie rzucał się aż tak bardzo w oczy. Za to poważne podejście do FFVIII (poważne i ze względu na próbę przedstawienia prawdziwych uczuć i na oprawę) niemal wymaga użyczenia postaciom głosów. Niestety scenariusz gry spokojnie wystarczyłby do napisania przygrubej książki, więc gra musiałaby wejść na jakieś 10-15 płytek, żeby to pociągnąć.

Jak już wcześniej napisałem, na temat zależności pomiędzy postaciami niewiele mogę powiedzieć. Pomimo, że cała historia rozgrywa się przy udziale całkiem sporej liczby osób, to jej centrum mają stanowić przygody Squalla, Seifera, Selphie, Laguny, Zella, Quistis, pewnej panienki o trudnym do odmienienia imieniu Rinoa oraz Edei. O Squallu wiecie już co trzeba. Seifer to jego rywal. Bardzo zawzięty i porywczy do tego. Selphie to młoda dziewczyna - kadet szkoły paramilitarnej Garden. Wykrystalizowała się też rola Laguny. Pan Loire zaczyna grę z pozycji żołnierza Galbadii. A tak się składa, że pierwsza akcja grupy Squalla wymierzona jest właśnie przeciwko Galbadianom. W ogóle na początku gry fabuła toczy się dwubiegunowo. Naprzemiennie ciągnięte są przygody Laguny i pana ze szramą na środku twarzy. Kiedyś się tam pewnie krzyżują... Zell to kumpel Squalla ze szkoły (razem dostają awans do elitarnej jednostki SeeD i razem nie darzą Seifera sympatią). Punk i luzak. No a teraz zaczynają się prawdziwe sprawczynie dramatu jaki pewnie

Oto pociąg, którym (po opłaceniu ceny biletu) Squall rusza na swoją pierwszą bojową misję. Pierwszą jako członek SeeD.

Oto nadmienione w tekście potwory z witkami. Walczy się z nimi na terenie poligonu w Garden. Polygonalnego rzecz jasna.

staje się udziałem Squalla, Laguny, Seifera i całej reszty. Jeszcze pani Quistis Tulip - nadzorująca grupę Squalla kobieta lubiąca się chwalić może nie rozpala jeszcze do białości, ale już Rinoa, a w moim przekonaniu w szczególności - Edea, mogą. Rinoa sama podrywa Squalla na balu. Zawraca mu też w głowie. Edea zaś zdaje się wywierać mocne wrażenie na Seiferze.
No i zdaje się, że gra tu całkiem negatywną rolę. Czas na moją małą, prywatną klasyfikację: 1-Edea, 2-Rinoa, 3- Selphie, 4-Quistis.

Co prawda nie sposób jest przewidzieć jak potoczą się losy bohaterów gry, to niemal w ciemno można strzelać, że ktoś z tej ekipy nie przeżyje. W większości FINALI, przynajmniej jedna z kluczowych postaci musiała zginąć. Obawiam się, że w tym przypadku także nie będzie inaczej. Więcej nawet. Zwykle nie umiera jakaś sympatyczna ale w sumie nie taka znowu świetna postać. Wszyscy wiemy co stało się w siódemce. Ale nie, nie bójcie się. Nie wiem czy ktoś w ósemce umiera i naturalnie nie mogę też nikomu tego zdradzić. Najgorsze jest jednak to, że podczas intra jest taka niepokojąca scena przy udziale Squalla i pewnej innej postaci. I ta druga wygląda co najmniej jakby coś się jej stało. I nie jest to bynajmniej Seifer.

Dość jednak tych bezproduktywnych dywagacji. Ten tekst nie miał być próbą recenzji FFVIII. Uznaliśmy po prostu, że trzeba napisać coś o grze, która będzie czymś dużym. Nie miałem wątpliwości, że tak będzie. Zespół ludzi odpowiedzialnych za wyhodowanie tej złotej kury (złotego Choco?) nie mógł dopuścić aby było inaczej. Ale chciałem, żebyście dowiedzieli się o tym i wy.

No i jeszcze słowo na koniec. Chociaż grałem w FINALA z bólem - mając świadomość, że każda godzina z wersją importowaną z Japonii skróci przyjemność grania w tę zrozumiałą, to jednak mówi się trudno. I tak przez większość animacji zamykałem oczy. Ha.

Na dole - czar pozwalający na poznanie słabych stron oraz statystyk przeciwnika. Na górze z kolei, jakieś potężne smagnięcie... nie wiem czym. Ale nieźle to wygląda.

Na górze - dom Zella. Drzwi w głębi z prawej to sypialnia panicza, do której ten nikogo nie wpuszcza (pewnie ma skórzany strój na krześle). Na dole - przed wejściem do Gardenu.

NEO PLUS

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジー VIII

ULTIMA®
Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
00-867 Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Marzec minął zdecydownie pod znakiem MGS'a oraz zaskakujących promocji od firmy Sony. Mowa oczywiście o Tekken 3, Crash 3, MediEvil, Spyro i Gran Turismo po 139 zł. Niestety w związku ze wzrostem ceny dolara oraz usług pocztowych zdecydowaliśmy się nie podnosić cen gier, ale zmuszeni jesteśmy doliczać koszty wysyłki. Zapraszamy!

WIELKI KONKURS ULTIMY
2-ga edycja!

Główna nagroda
telewizor Sony 25 cali,
5 gier, 5 joypadów,
5 kart pamięci
oraz nagrody pocieszenia.

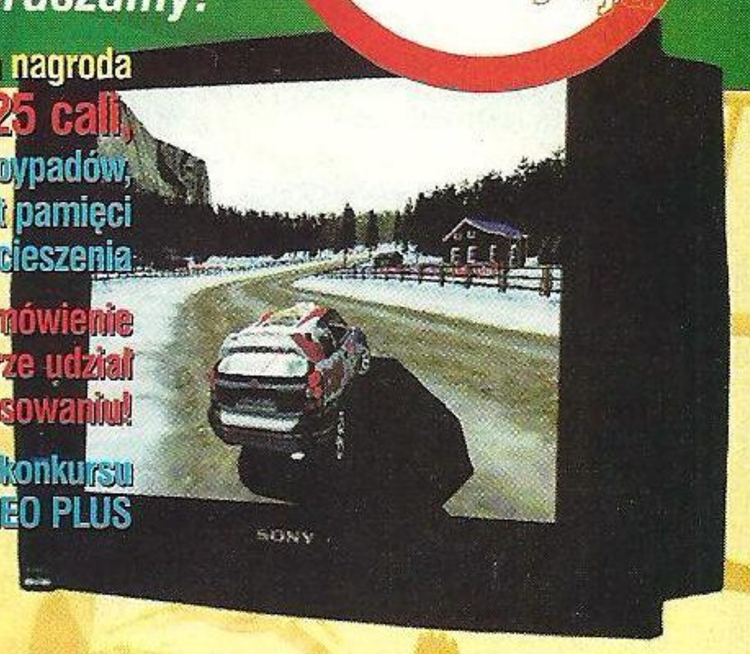
Każde zamówienie
bierze udział
w losowaniu!

Rozwiązanie konkursu
w majowym NEO PLUS

219zł

69zł

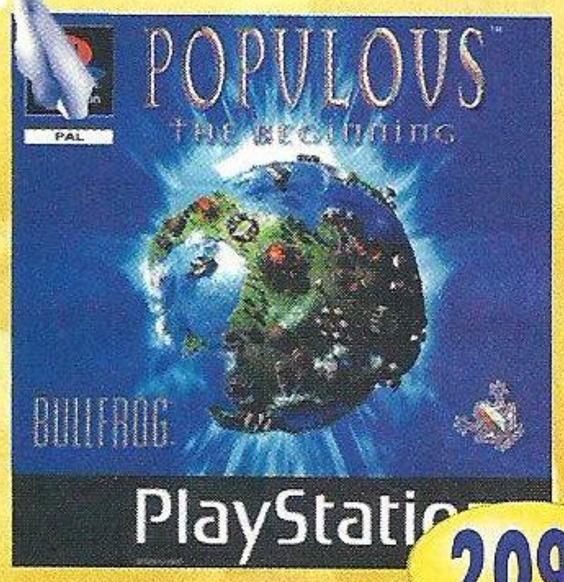
59zł



Tylko u nas dostępna jest limitowana edycja MGS, w pudełku gra, soundtrack, koszulka, plakat, blachy. Cena 369 zł.
Dodatkowo można nabyć:
„Official Strategy Guide".
150 kolorowych stron. Cena 59 zł.
MGS Soundtrack. Cena 69 zł.

Film bazujący na grze Final Fantasy!

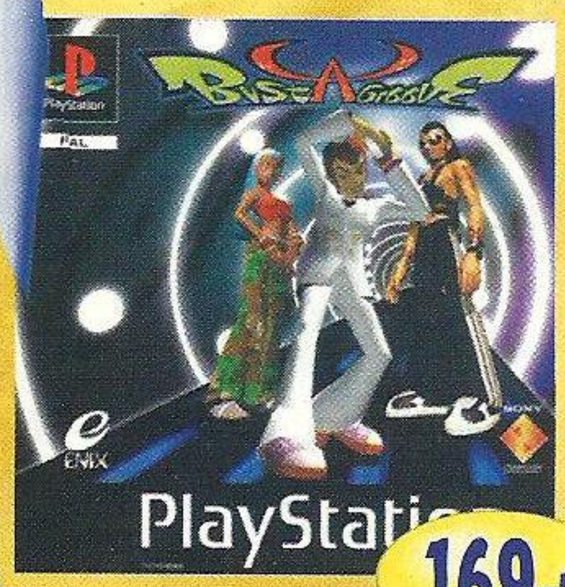
89zł



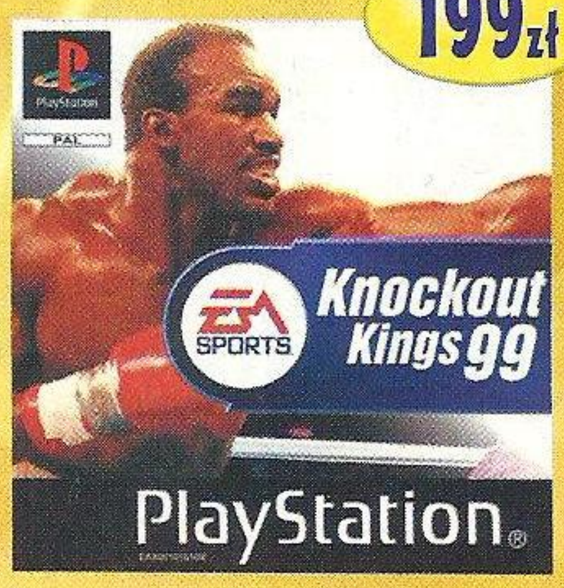
209zł

269zł

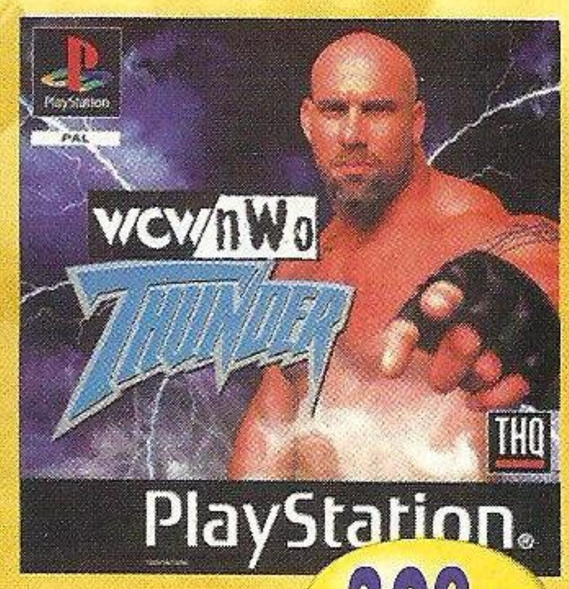
RIDGE RACER TYPE 4 wersja Jap/NTSC.
U nas możesz zamówić wybrane tytuły w oryginalnych wersjach z Japonii lub USA.



169zł



199zł



209zł

PRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

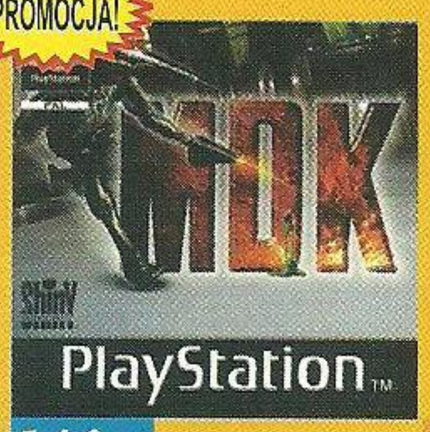
PlayStation™ PlayStation™

PROMOCJA!

99 zł X-MEN

Coś dla miłośników fighterów spod szyldu CAPCOM i komiksów Marvela. Teraz za pół darmo.

PROMOCJA!



149 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja. Doskonała strzelanina third person perspective. Niesamowity klimat.

PROMOCJA!

149 zł COLONY WARS

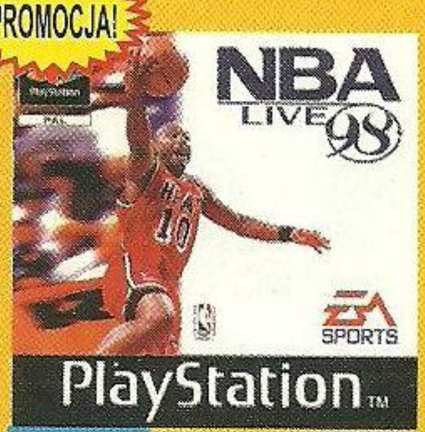
Doskonała kosmiczna strzelanina typu WING COMMANDER. Świetne efekty i grafika. Dwie płyty zabawy.

PROMOCJA!

149 zł PANDEMONIUM 2

Niezapomniana platformówka pseudo 3D. Jeżeli jeszcze jej nie masz to znakomita okazja.

PROMOCJA!



119 zł NBA LIVE '98

Nie to nie pomyłka! Najlepsza koszykówka, która kiedykolwiek powstała, teraz za śmieszną cenę.

119 zł MORTAL KOMBAT TRILOGY

Trylogia Śmiertelnego Turnieju. Wszystkie postacie z poprzednich trzech części. Gra, która przeszła do historii.

115 zł MICRO MACHINES 3

Mikro maszyny rządziły, rządzą i będą rządzić, houk. Znakomite wyścigi w wielkim małym świecie.

115 zł TEKKEN 2

Mimo że nadeszła część trzecia prawdziwy gracz powinien mieć w swojej kolekcji wszystkie części.

115 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko. Wojny uzbrojonych robali. Wyśmienity humor.

115 zł DESTRUCTION DERBY 2

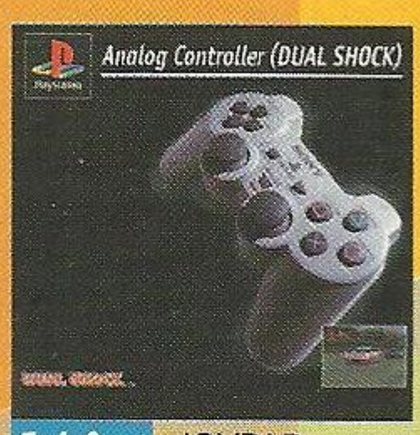
Czy jest coś pękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!

199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Do czasu pojawienia się WARZONE najlepsza propozycja z tego gatunku.

209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

Prawdziwa okazja dla miłośników gatunku. Wszystkie części Ulicznego Wojownika na dwóch płytach za jedną cenę.



149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów wynalezienia konsoli. Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry.

99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.

139 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy dużo grają w strategie. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.

69 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.

119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Karta pamięci o pojemności ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

160 zł LASER GUN

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.

319 zł KIEROWNICA V3

Kierownica z pedałami. Posiada regulowaną wysokość i kąt nachylenia kolumny. Zapewnia doskonałą zabawę ze wszystkimi wyścigami.

43 zł RGB SCART KABEL

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	*199 zł*	*Dead Ball Zone*	*199 zł*	*NBA Pro 98*	*199 zł*	*TOCA*	*Tel.*
Adidas Power Soccer 2	*199 zł*	*Diablo*	*199 zł*	*Ninja*	*tel.*	*Tomb Raider (platyna)*	*115 zł*
Ace Combat 2	*189 zł*	*Die Hard Trilogy (platyna)*	*199 zł*	*One*	*199 zł*	*Tomb Raider 2*	*199 zł*
Alien Trilogy (platyna)	*109 zł*	*Duke Nukem: Time to kill!*	*tel.*	*Pang Collection*	*199 zł*	*V-Rally*	*199 zł*
Alundra	*239 zł*	*Fighting Force*	*199 zł*	*Panzer General 2*	*189 zł*	*Warhammer: Dark Omen*	*199 zł*
Bloody Roar	*199 zł*	*Final Fantasy VII (3CD)*	*209 zł*	*Pitfall 3D*	*199 zł*	*Wipeout 2097*	*119 zł*
Broken Sword 2	*199 zł*	*Future Cop: LAPD*	*tel.*	*Player Manager 98*	*199 zł*	***AKCESORIA:***	
Bust'a Move 2 (platyna)	*109 zł*	*Hercules*	*199 zł*	*Porshe Challenge (plat.)*	*109 zł*	*Karty Pamięci*	*już od 65 zł*
Red Alert : Retaliation	*tel.*	*ISS PRO (platyna)*	*115 zł*	*Rascal*	*169 zł*	*Mega Memory Card*	*179 zł*
Coolboarders 2	*209 zł*	*Jet Rider 2*	*199 zł*	*Raystorm*	*189 zł*	*Pady*	*już od 64 zł*
Crash Bandicoot (platyna)	*199 zł*	*Klonoa*	*199 zł*	*Spyro the Dragon*	*tel.*	*RF Adapter*	*69 zł*
Crash Bandicoot 2	*109 zł*	*MK Trilogy (plat.)*	*119 zł*	*Suikoden*	*159 zł*	*Sony Analog Joypad*	*139 zł*
	199 zł	*Moto Racer*	*199 zł*	*Tenchu: Stealth Assassins*	*tel.*	*Sony Pad*	*109 zł*

To jeszcze nie wszystko ! Dzwoń i pytaj o więcej ! Co tydzień świeże nowości !

NIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

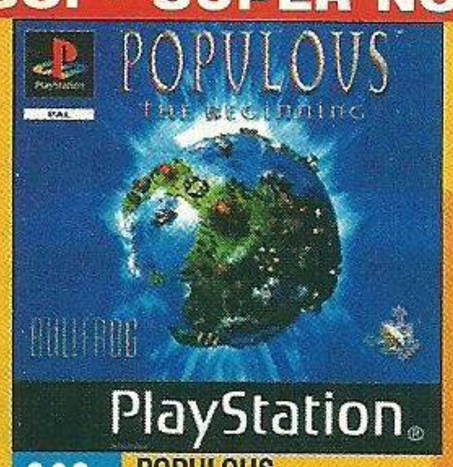
* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

PlayStation™ PlayStation™

* SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

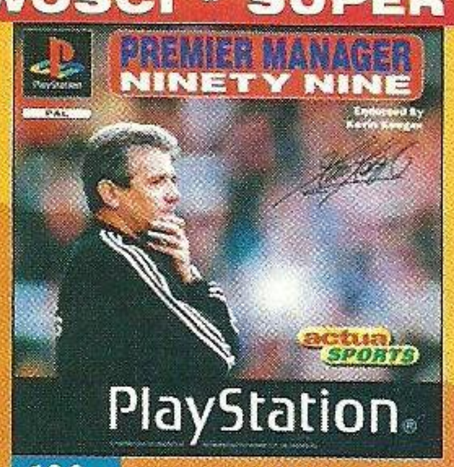
219zł METAL GEAR SOLID

Najbardziej oczekiwana gra roku. „Symulator" komandosa Navy Seals. 2CD + demo SILENT HILL. Czad!



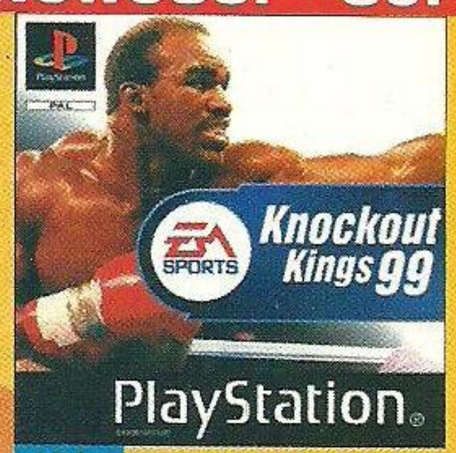
209zł POPULOUS THE BEGINNING

Wyśmienita strategia czasu rzeczywistego w 3D. Wciel się w rolę boga.



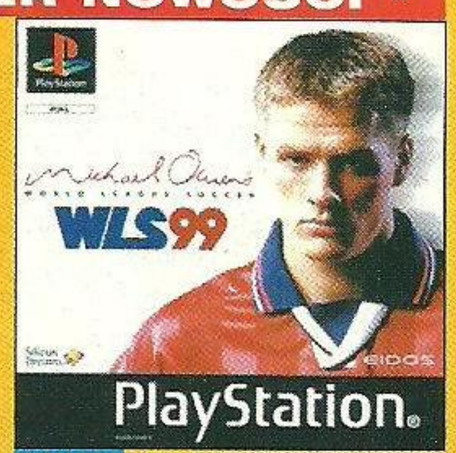
199zł PREMIER MANAGER 99

Najnowszy manager piłkarski. Aktualne składy na 1999 rok.



199zł KNOCKOUT KINGS 99

Super boks; Holyfield, Ali, Lewis...



199zł WLS 99

WORLD LEAGUE SOCCER w wersji na 1999 rok firmowany przez gwiazdę futbolu angielskiego Michaela Owena.

209zł TOMB RAIDER 3

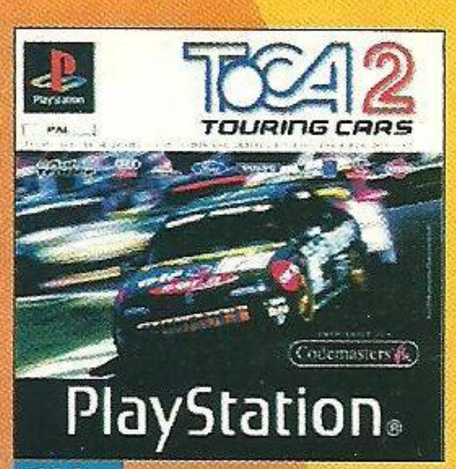
Seksowna Lara znowu w akcji. Jeszcze więcej graczy w superszybkiej akcji. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł FIFA 99

Najpopularniejsza seria piłkarska. Oryginalne składy, nowe zwody, łatwiejsze sterowanie, niepowtarzalne akcje.

139zł CRASH BANDICOOT 3

Połykacz jabłek znowu w akcji! Gra od lat 4 do 104. Jeszcze więcej jabłek, tym razem w towarzystwie pani „Crashowej".



199zł TOCA 2

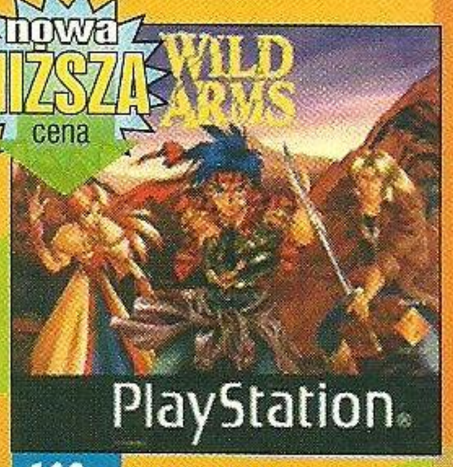
Jeszcze bardziej odjazdowa wersja super wyścigów super bryk w klasie „turystucznej". Po prostu super!

199zł DUKE NUKEM TIME TO KILL

Książe rozwałki znowu w akcji! Jeszcze więcej akcji w trybie 3rdpp. Mnóstwo poziomów, tryb multi-player.

199zł ALL STAR TENNIS '99

Najciekawszy tenis na PSX. Wszyscy wielcy na jednym krążku: Chang, Sampras, Becker, Graf, Hingis, Novotna i inni.

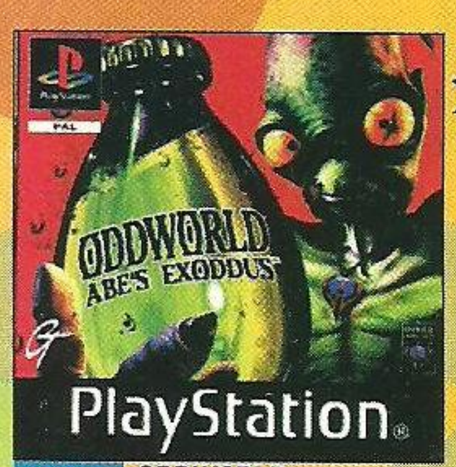


169zł WILD ARMS

Długo oczekiwany action RPG. Wspaniała przygoda, trójwymiarowe walki.

199zł B-MOVIE

Zmierz się z zakręconymi Marsjanami. A'la Tim Burton.

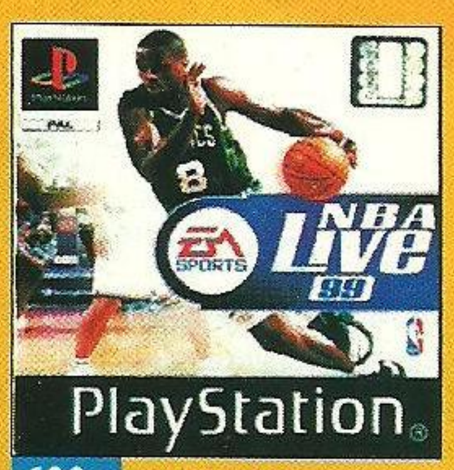


209zł ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Kontynuacja przygód sympatycznego Muddokona imieniem Abe. Wspaniała zabawa dla całej rodziny.

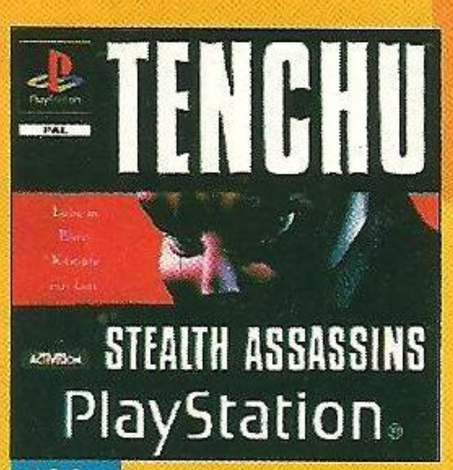
169zł BUST A GROOVE

Super symulator tańca. Oryginalny pomysł japońskich braci. Teraz dużo taniej!



199zł NBA LIVE 99

Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok. Ekstra grafika, szybka akcja, paczki, gleby; 4 graczy.



199zł TENCHU

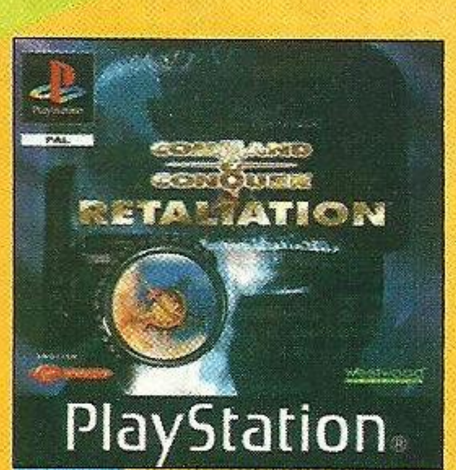
Ninja - niewidzialni zabójcy. Gra przygodowa, symulator prawdziwego wojownika.

199zł APOCALYPSE

Bruce Willis w roli pogromcy Jeźdźców Apokalipsy. Trówymiarowy shooter 3rdpp. Ocena NEO+ 8/10.

199zł COLONY WARS VENGEANCE

Wstąp do Gwiezdnej Floty i za sterami najnowszych myśliwców atakuj i ochraniaj. Doskonała akcja, grafika.

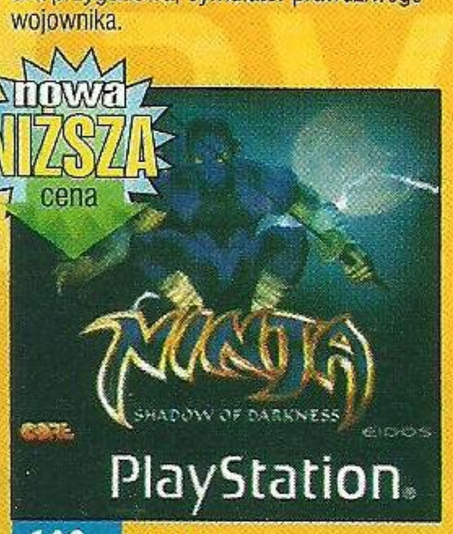


209zł COMMAND & CONQUER RETALIATION

Alianci kontra Sowieci. Trzecia część wspaniałej strategii. Wiele godzin zabawy. 2CD.

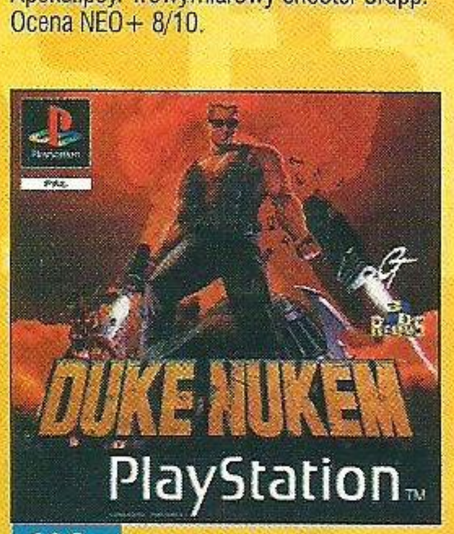
139zł ALUNDRA

Doskonała gra przygodowa RPG, tylko u nas za połowę ceny!!!



169zł NINJA

Pełna dobrej akcji przygoda z udziałem wojownika ninja. Teraz dużo taniej.



109zł DUKE NUKEM

Kultowa gra first person perspective z udziałem sławnego Duka. Teraz w cenie platyny.

109zł GRAND THEFT AUTO

Życie gangstera nie jest łatwe! Kupa robotym a policja ciągle na karku. Gra dozwolona od 18 lat. Ostra jazda teraz za pół darmo!

109zł SOULBLADE

Hit z Namco w platynowej serii.

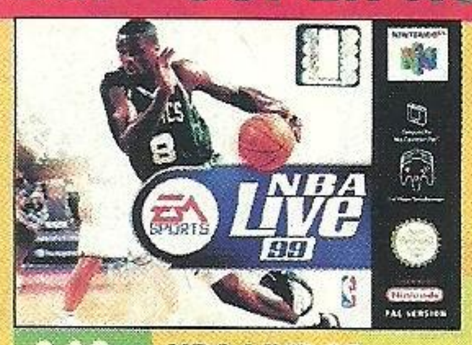
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

NINTENDO 64 NINTENDO 64

* SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

299zł WIPEOUT 64

Zostań pilotem superszybkiego pojazdu. Pokonaj swoich rywali przy pomocy sprytu oraz najnowocześniejszych broni. Czy dasz radę bez Red Bull'a ?



269zł NBA LIVE 99

Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok. Ekstra grafika, szybka akcja, paczki, gleby, mozliwośc gry 4 graczy równocześnie.

269zł ROGUE SQUADRON

Niepowtarzalny klimat Gwiezdnych Wojen. Wciel się w pilota Rebelii i dobierz się do tyłka floty Imperium.

269zł THE LEGEND OF ZELDA

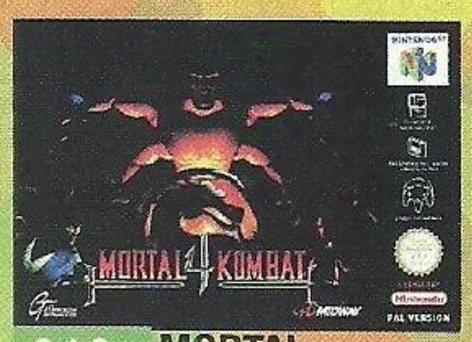
Tej gry reklamować nie trzeba. Długo oczekiwany RPG na Nintendo.

269zł TUROK 2

Doskonała kontynuacja hitu ACCLAIM. 25 giwer, inteligentni przeciwnicy, krew, mnóstwo poziomów i grafika w wysokiej rozdzielczości. Tryb multiplayer dla 4 osób. pogromca GOLDEN EYE!

239zł 1080 SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm miodnośc. Tiki, halfpipe, zjazdy. Najlepszy snowboard, jaki kiedykolwiek powstał. 9/10 NEO Plus.



249zł MORTAL KOMBAT 4

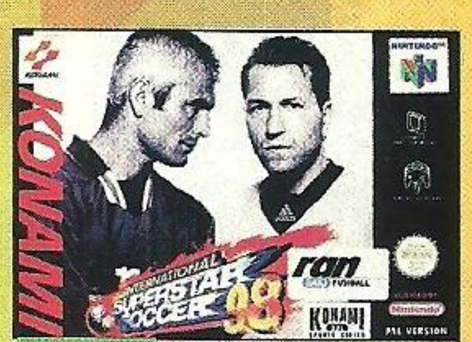
Już w sprzedaży czwarta częśc najsłynniejszego mordobicia wszech czasów Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy, bronie i wykończe-nia. Najlepsze mordobicie na N64.

269zł V-RALLY 99

Najlepsze obecnie wyścigi na Nintendo 64. Reedycja wspaniałej gry z PSX. Najnowsze wozy.

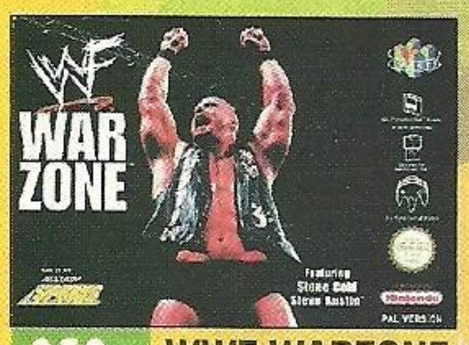
259zł EXTREME G 2

Ekstremum przeciążeń na motorach przyszłości. Możliwość uzyskania wysokiej rozdzielczości z RAM PACK.



229zł INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i najmiodniejszą. Lesza nawet od FIFA '99! Wicik zdecydowanie poleca...

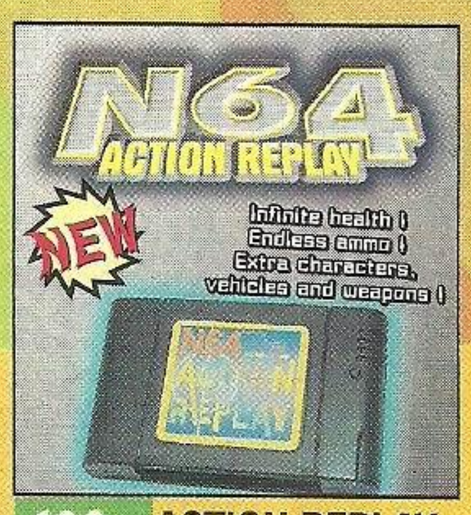


259zł WWF WARZONE

"Raw is War" - tak mówi napis na ringu. Najlepsza adaptacja wrestlingu na konsolę. WWF WARZONE bije wszystko, co do tej pory pojawiło się w tym gatunku.

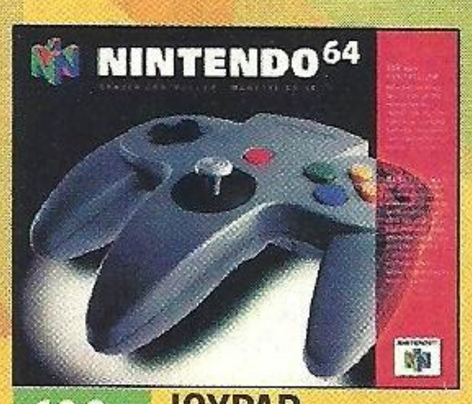
169zł RAMPAK

Oryginalne rozszerzenie pamięci podwyższające rozdzielczość i polepszające animację.



129zł ACTION REPLAY

Koniec problemów z przechodzeniem gier. Wpiszesz dowolny kod!



129zł JOYPAD NINTENDO

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w pięciu kolorach.

67zł mała karta / **109zł** duża karta **TREMOR PAK PLUS**

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

GAME BOY GAME BOY COLOR

już w sprzedaży

GAMEBOY COLOR!

349zł

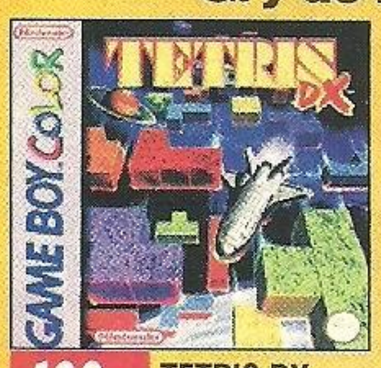
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!

TUROK 2 **149zł**

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	*34 zł*
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	*34 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*31 zł*
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	*35 zł*
Power Kit: Zasilacz + akumulator zastępujący baterie	*81 zł*
Pudełko na 10 gier	*25 zł*
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie	*134 zł*
Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa	*44 zł*

Gry do kolorowego GameBoya



139zł TETRIS DX

Niezniszczalny T etris teraz na kolorowo.

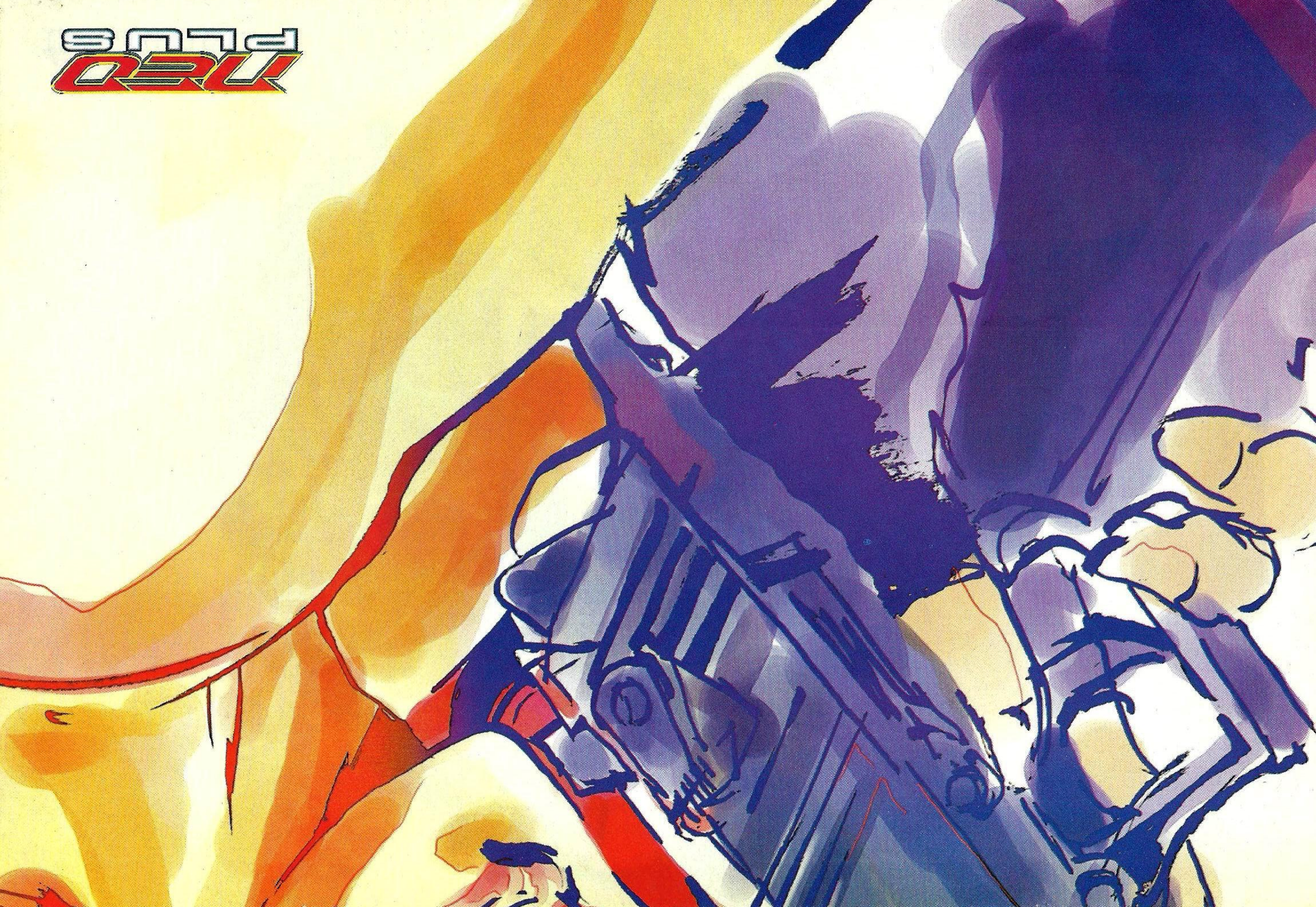
139zł GAME&WATCH GALLERY 2

Trzy najlepsze gry na GB, z nową lepszą grafiką, w kolorze.

139zł POCKET BOMBERMAN

Kultowy B-MAN atakuje mały kolorowy ekran z podwójną siłą.

3rd PLUS
RRR



TETRISPHERE, WETRIX, TETRIS 64 czy coś jeszcze można wymyślić w tym wyeksploatowanym przez kilka generacji konsol temacie?
Okazuje się, że tak! Capcom nabył prawa licencyjne do wykorzystania Disney'owskich bohaterów i stworzył kolejną grę na nieśmiertelnym pomyśle brodatego Rosjanina - MAGICAL TETRIS CHALLENGE.
Z czym mamy do czynienia? Postanowiono rozwinąć znany pomysł i stworzono kilka dodatkowych trybów rozgrywki. Bo czym innym można zaskoczyć akurat w przypadku TETRISA...

Magical Tetris Challenge

Pierwsze dwa zrobione są w konwencji Capcom'owskich fighterów. Choć z tą różnicą, że nie grasz Ryu czy Kenem, a wybierasz znane wszystkim dzieciakom postacie: Donalda, Mickey lub Goofiego. Potem rozpoczyna się walka. Tutaj niewiele nowego - polega ona na układaniu klocków i przeszkadzaniu przeciwnikowi. Im więcej pasków zdejmiesz za jednym razem, tym bardziej uprzykrzysz życie wrogowi. Z czasem rozgrywka staje się coraz trudniejsza, przeciwnik, który dobrze układa klocki zsyła ci coraz trudniejsze figury - na przykład wielki kwadrat pięć na pięć pól czy też wielkie ząbkowane schody. I co z takim fantem zrobić - układanie staje się arcytrudne. Jest także tryb, w którym możesz pograć z kolegą lub w klasycznego TETRISA.

Na dodaniu nowych trybów ewolucja MTC się jeszcze nie kończy. Produkt Capcomu posiada najlepszą grafikę i najfajniejsze rozwiązania ze wszystkich dostępnych klonów TETRISA. Mamy do czynienia z piękną ręcznie rysowaną grafiką. Klocki są kolorowe i cieniowane. Dodano jeszcze jedną fajną rzecz, której bardzo brakowało poprzednim adaptacjom. Gdy pojawi się klocek, od razu widać jego położenie na samym dole, więc odpada problem z celowaniem. Podczas gry widzimy walczące postacie, które wyczyniają przeróżne miny i figury. Cieszą się z sukcesów i płaczą jak dzieci gdy przegramy. Na uwagę zasługuje muzyka, która jak na N64 jest bardzo dobra. Cały czas towarzyszą nam świetne funkowe kawałki, od czasu do czasu przeplatane delikatnym rave'ikiem.

Są świetnie skomponowane i od razu wpadają w ucho. Bardzo dobra robota. Efektów dźwiękowych jest cała masa. Cały czas słychać jakieś odgłosy, to spada jakiś klocek, przeciwnik jęczy, odzywa się syrena alarmowa gdy zagraża ci koniec gry. Gra tętni życiem!

Klimat MTC nieodparcie kojarzy mi się z produkcjami Taito z serii BUST - A - MOVE. Podobne rozwiązania podczas pojedynku, ten sam rodzaj humoru... Czyżby CAPCOM pozazdrościł sukcesu tej uroczej serii gier logicznych? Na przykładzie MTC można śmiało zauważyć ewolucję graczy na świecie. Kiedyś TETRIS był wielkim wydarzeniem. Grali wszyscy, długo i namiętnie. Natomiast teraz, mimo że cały czas dołączają do nas nowe pokolenia, nikt nie jest zainteresowany WETRIX'em czy właśnie MAGICAL TETRIS CHALLENGE. Te gry już nie bawią? Czyżby nasze wymagania się zmieniły? Chyba tak! Kiedyś przecież wystarczyły dwie kreseczki oraz kwadratowa piłka odbijająca się między nimi abyśmy zaczęli się ślinić ze szczęścia. Już nie ma miejsca na tylko dobre pomysły. Za ideą musi pójść znakomite wykonanie.

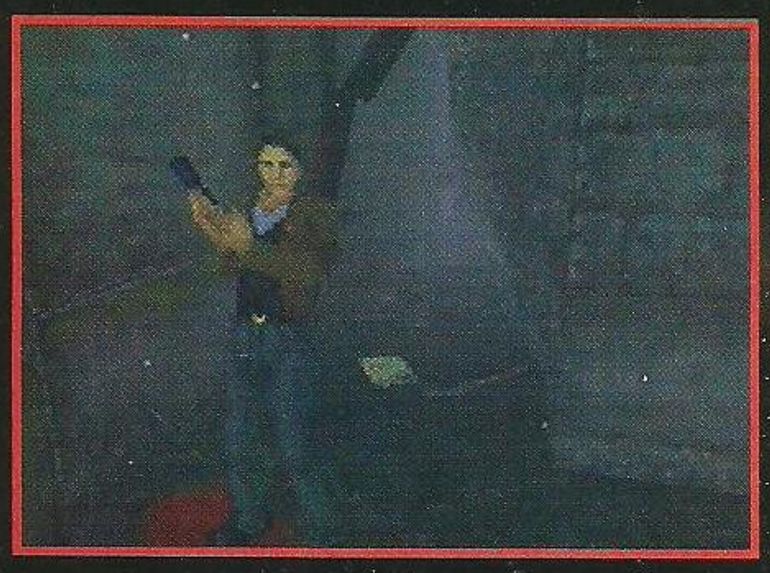
Niestety jesteśmy świadkami ery wysokobudżetowych produkcji, a proste gry są obecne w domach graczy, którzy nie są świadomi istnienia innych i lepszych. Echhh.... Szkoda, ja np. lubiłem się pobawić jeżdżąc kwadracikiem i mijając prostokąciki. Wiecie ile wtedy sobie można wyobrazić?

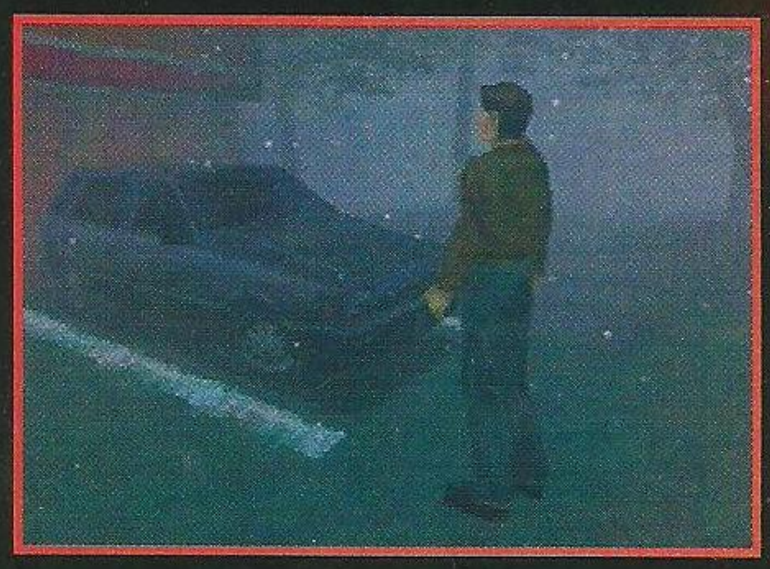
Brat

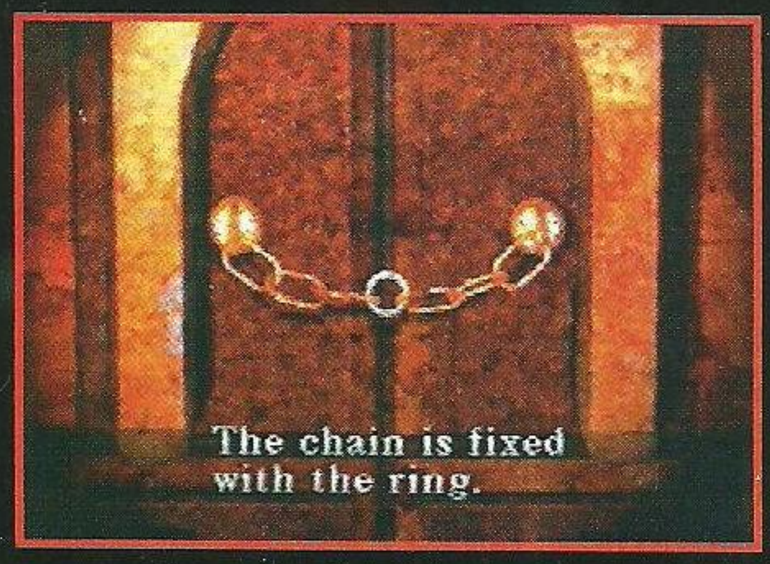
Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec 98
Wykorzystuje: Controller Pak







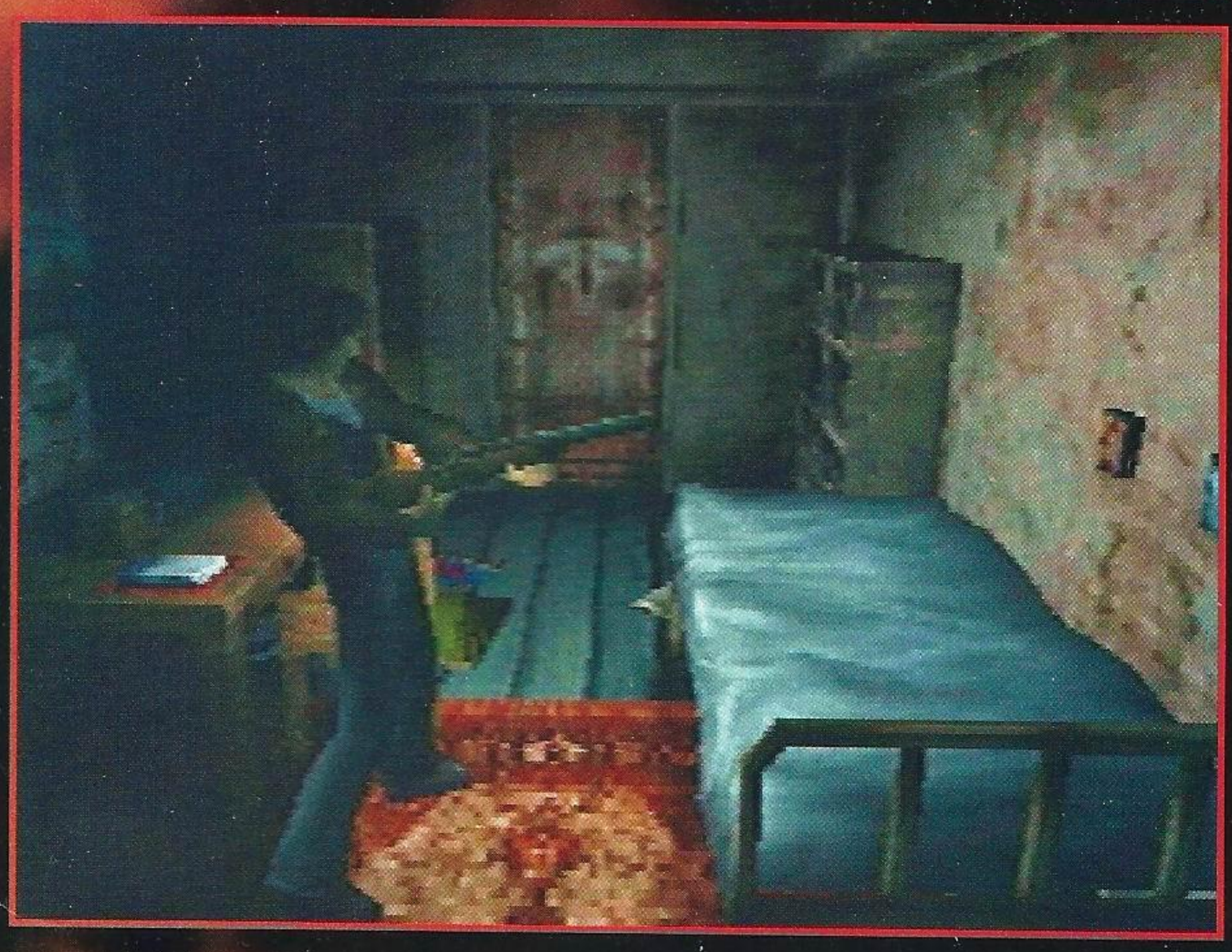
Silent Hill

Idziesz wąską alejką. Kałuża krwi. Kawałek czegoś co wygląda jak rozchlapany kawał mięcha. Powoli zapada zmrok. Trzask zapałki rozświetlającej teraz drogę. Furtka. Zacinający deszcz. Niepokojące wycie syren...

Porzucony gdzieś z boku wózek inwalidzki. Kolejna furtka. Ukrzyżowane zwłoki. I małe zombiakowate postacie dzieci rzucających się na ciebie i dźgających wielkimi nożami. W żadnej grze nie widziałem jeszcze niczego bardziej przerażającego. Niż ten wózek oczywiście.

Kiedy w kontekście konsol wypowiada się słowo horror, od razu zapalają się lampki. Każdy kto chociażby przez ostatni rok miał do czynienia z jakimkolwiek grającym sprzętem wie czym był RESIDENT. I posłusznie kojarzy od tamtej pory słowo horror z wlokącymi się zombiakami, wyskakującymi przez okna dobermanami oraz wystrzałami .45.
I chociażby dlatego dobrze jest zobaczyć, że Konami podjęło rękawicę. I stworzyło bardzo dobrą mutację gatunku.

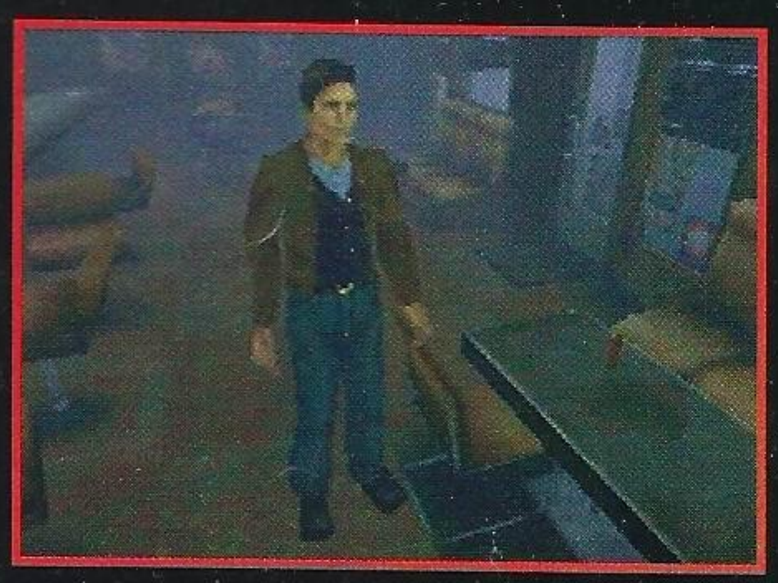
Dosłownie w ciągu pięciu minut od rozpoczęcia gry w SILENT HILL pojawia się niepokój. Nie zwykły, pospolity strach wywoływany chwytami rodem z horrorów klasy B, ale właśnie niepokój. I to taki, który gnieździ się gdzieś w głowie i siedzi tam jeszcze długo po wyłączeniu konsoli.
Naturalnie potworów i zwyczajowego masakrowania mięsa (uosabianego tutaj głównie przez skrzydlate maszkary, dobermanowate czworonogi oraz zombiakowatych jegomości w różnym wieku) nie może zabraknąć. Ale są one tutaj jedynie tłem. Najbardziej jaskrawym tego przykładem są bossowie. Walki z nimi należą do najmniej strasznych fragmentów gry.
Na pierwszy plan wysuwa się natomiast cała ta chora rzecz z zaginioną córką i wyludnionym, okrytym mgłą miastem.
SILENT HILL niespecjalnie zwleka z wbiciem w klimat koszmaru sennego. Długie, przeplatane animacjami z gry intro wprowadza w dziwny nastrój. Obrazy są tu bowiem podkreślane muzyką, która zupełnie nie kojarzy się z horrorem. A jednak jest złowieszcza. I bardzo, ale to bardzo japońska.
We wprowadzeniu natarczywie powracają obrazy pary osób jadącej nocą w samochodzie terenowym. Jest to jak się można domyślać, ojciec i córka. Domyślać nie do końca prawidłowo, ale nie chcę psuć wam niespodzianki.
W pewnym momencie samochód bohaterów mija jadąca na motocyklu policjantka. Potem jeszcze kilka scen i nagle nasza para przejeżdża obok przewróconego motoru, a zaraz potem na drogę wybiega jakaś postać i mamy wypadek. Harry, główny bohater, budzi się w samochodzie i stwierdza brak Cheryl.
I tak zaczyna się jego pechowa, eufemistycznie rzecz ujmując, przygoda.
Jak się szybko okazuje miasteczko Silent Hill jest na pierwszy rzut oka całkowicie opustoszałe. Dopiero co jakiś czas wpada się na postacie kilku osób zamieszanych w intrygę, która ze spokojnego, małego miasteczka (będącego przy okazji siedzibą lokalnego karteliku nartykowego) uczyniła arenę rozgrywek szatańskich sił.
SILENT HILL jest grą, która koncentruje się na dwóch rzeczach. Na postaci głównego bohatera oraz na fabule. Główny atut z RE - akcja, zostaje zepchnięty na nieco dalsze miejsce. W zasadzie wszystko to co widzimy na ekranie ma starać się jak najlepiej pozwolić na wczucie w rolę przerażonego i zagubionego Harry'ego Masona. Wystarczy przebiec się przez kilka sekund po mieście żeby zrozumieć o czym mówię. Po przystanięciu po takiej rozgrzewce Harry zaczyna dyszeć, a z każdym jego głębokim oddechem Dual Shock oddaje to co dzieje się w jego klatce piersiowej.
Druga rzecz - światło. W wielu miejscach jedynym źródłem światła jest latarka zawieszona na jego klatce piersiowej (niestety o dosyć małym zasięgu).
A to stawia go przez cały czas w centrum wydarzeń. I jeszcze bardziej podkreśla jego główną rolę. Wreszcie trzecia i chyba najważniejsza rzecz. Fabuła. Otóż drodzy gracze, w SILENT HILL nie patrzymy tylko jak naiwniutki bohater jest jedyną osobą w grze, która nie wie o co w tym wszystkim chodzi. W tym zadaniu doskonale pomaga mu gracz.
Ponieważ caa historia przedstawiana jest w tak enigmatyczny sposób, a śladów jest tak mało, że nie da się w żaden sposób przewidzieć o co w tym wszystkim chodzi. Właściwie to po ukończeniu gry można tylko ze smutkiem popatrzeć jak to wszyscy czesali naszego biednego bohatera. Jak bardzo nim manipulowali. A przy okazji - również nami samymi.
Niestety w tym też punkcie gra bardzo zawodzi. Tak się bowiem składa, że niektóre fragmenty układanki nie są niezbędne do ukończenia gry. Po prostu w pewnym momencie scenariusza, już gdzieś tak w pobliżu końca gry, schowany jest kluczowy fragment fabuły. A ponieważ trzeba się postarać, żeby na niego natrafić (a jednocześnie zaliczenie go nie jest niezbędne do ukończenia gry) to i niektórym może się nie udać.



I zostaną wtedy zostawieni z głupim wyrazem na twarzy, kiedy już zabiją to "złe" i okaże się, że absolutnie nic się nie wyjaśniło. Być może autorzy gry chcieli w ten sposób zachęcić do przejścia gry więcej niż raz (tak na oko - około 10 godzin), ale nie wydaje mi się to sposobem godnym.
SILENT HILL można ukończyć na pięć sposobów. To na które z zakończeń się natrafi, zależy od tego, które elementy fabuły się pominęło i jak zachowa się w pewnych sytuacjach. Tutaj na plus należy zaliczyć dwubiegunowość akcji - scenariusz do pewnego stopnia jest nieliniowy. Po zakończeniu gry oglądamy sobie outro (podobnie jak intro - także bardzo ładne CG) i uraczeni zostajemy oknem zapełnionym statystykami. Ile wystrzelonych pocisków, w kogo, ile znalezionych przedmiotów itd. Itp. Od wyniku zależy jakimi to bonusami zostaniemy nagrodzeni przy następnym podejściu (podobnie jak z vulcanem i wyrzutnią rakiet w RE2). Są to (dostępne tylko na poziomie Hard) piła łańcuchowa lub wiertło. Gdzieś tam czai się też Hyper Blaster.
SILENT HILL jest grą wykonaną bardzo sprytnie. Grafikom udało się w ciekawy sposób zatuszować wszelkie niedoskonałości. Np. aby nie troszczyć się o grafikę dalszego otoczenia wszystko jest spowite mgłą. A jak nie ma mgły, to ciemno, choć oko wykol. I tu, i tam nie widać dalej niż na pięć metrów. Najzabawniejsze jest jednak to, że zarówno mgła jak i ciemność doskonale podkreślają atmosferę, więc nie można się czepiać. Z resztą oprawy wizualnej jest podobnie. Grafika jest dosyć ziarnista, ale te detale skrywa mrok. Kolory są szaro-bure, ale dobrze obrazują małe miasteczko (oraz piekło na ziemi, w które co jakiś czas się zmienia). Tak się jednak składa, że nie na nienagannym odwzorowaniu szczegółów SH się opiera. Ta gra polega na elementach takich jak zakrwawione nosze, porzucony wózek czy pomalowane w obłąkańcze wzory sprayem ściany. Na małych smaczkach...
Zupełnie inaczej potraktowany został dźwięk. Ten został dopracowany w najdrobniejszym szczególe. Co prawda w grze można natrafić na elementy muzyki, ale jednak przez cały czas to dźwięk jest głównym budowniczym nastroju. Wycie syren, dźwięki walących turbin, jęki... I ten przeklęty pisk z radia sygnalizujący, że gdzieś tuż na granicy pola widzenia czai się jakiś morderczy karzeł lub chirurg ze skalpelem i wielkim, obrzydliwym żyjącym garbem... A najstraszniejsze w tym jest to, że moment w którym światło latarki pada już na przeciwnika, jest najbardziej uspokajającym. Jeszcze przed naciśnięciem spustu robi się lżej na sercu... Bo najgorszy jest ten niepokój, obawa. Kiedy wiesz, że przed tobą czai się coś złego. Ale nie wiesz dokładnie co. Ani gdzie.

SILENT HILL jest rzeczą doskonałą dla osób bardzo lubiących się bać. Przez cały czas. Gra bawi się nami - po wyczerpującej psychicznie godzinnej wędrówce po opuszczonej szkole, akcja nagle zwalnia, aby po pięciu minutach znowu nasączyć mózg porcją szaleństwa. Boję się tej gry. I jeszcze przez jakiś czas będę. O ile wejdziecie w jej posiadanie to pamiętajcie - ona za bardzo pobudza wyobraźnię.
I w tym jedynym wypadku, naprawdę szkoda mi was, jeżeli zostaliście obdarzeni przez naturę nieco zbyt wybujałą.

Banan



PlayStation **9**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Memory Card Dual Shock

NCAA Final Four '99

Od czasu NBA LIVE'99 nie miałem przyjemności obcować z nową koszykówką. Nie ma się co dziwić, skoro nastał sezon ogórkowy, w którym dobre nowości pojawiają się z częstotliwością komety Halleya.

NCAA FINAL FOUR'99 ma być odmianą i konkurencją dla serii NBA LIVE, która po dziś dzień niepodważalnie błyszczy swoim majestatem. W sytuacji, gdy konkurują ze sobą dwie pozycje, można powalczyć. Sprawa ma się gorzej, gdy do walki włącza się jeszcze Konami i kilka mniej znaczących firm.

Przy pierwszym kontakcie gra niczym specjalnym się nie wyróżnia. Posiada standardowy zestaw rozgrywek, schludne i przejrzyste menu oraz klasyczną oprawę dźwiękową. W stosunku do basketów opartych na lidze NBA, NCAA nie może poszczycić się wybitnymi nazwiskami i pompą stworzoną przez Davida Sterna ze wspólnikami, ponieważ w całości opiera się na rozgrywkach ligi uniwersyteckiej. Automatycznie brakuje tam sławnych nazwisk, a ponadto mecze składają się z dwóch kwart, jak ma to miejsce w ligach amatorskich i Europie. Z początku ciężko mi się było pogodzić z tym faktem, że nie mogę sobie poszaleć L.A.Lakers z wariatem Denisem na czele. Jakoś dziwnie się faulowało, ponieważ sędziowie gwizdali w najmniej oczekiwanych momentach w stosunku do zawodowej ligi NBA. Należy to zaliczyć grze na plus w warstwie autentyczności, natomiast na minus, jeśli chodzi o przebojowość. Potem przestałem na to zwracać uwagę, ponieważ całkiem fajnie się grało. Miodności dodaje zabawie dobrze rozwinięty panel konfiguracyjny, w którym możesz ustalić w

sposób dogłębny taktykę, ustawienie zawodników, kamerę, zasady jak i tempo rozgrywanych meczów. Wreszcie malkontenci nie będą mieli czego się czepiać. Pomimo tego mecze i tak są szybkie i dynamiczne. Niczego nie trzeba robić na siłę. Jeśli ktoś preferuje atak pozycyjny i dokładne podanie otwierające drogę do kosza, to także jest możliwe. Swoboda wykonywanych ruchów i przejrzystość poczynań jest dla osoby grającej bardzo dużym plusem. Czasem w kotle podkoszowym w NBA LIVE nie mogłem się połapać gdzie znajduje się piłka, czego nie uświadczysz w NB'99. Brakuje takich zagrań jak zwody (jest jeden), bogatszy zestaw fauli, direct pass (podanie do tego zawodnika, do którego chcesz).

Bardzo fajnie wykonano paczki. Są one dynamiczne, lecz posiadają zbyt mało klatek animacji, co szczególnie widać podczas powtórek. W powtórkach z kolei podoba mi się patent, w którym zawodnik rzucający jest kolorowy, natomiast cała reszta czarno-biała. Szkoda, że gra nie posiada lepszej grafiki. Szwankuje to zwłaszcza przy zbliżeniach, podczas których wychodzi kanciastość. Ponadto publika przypomina bardziej nieruchomą plamę, niż kibiców zainteresowanych meczem.

Gra w sumie jest ciekawa, pomimo mankamentów graficznych i nienajlepszych komentarzy. Mogę ja polecić ale tylko pod jednym warunkiem - musi być tania, albo konsument cierpi na awersję do NBA (w co nie wierzę).

Wicik

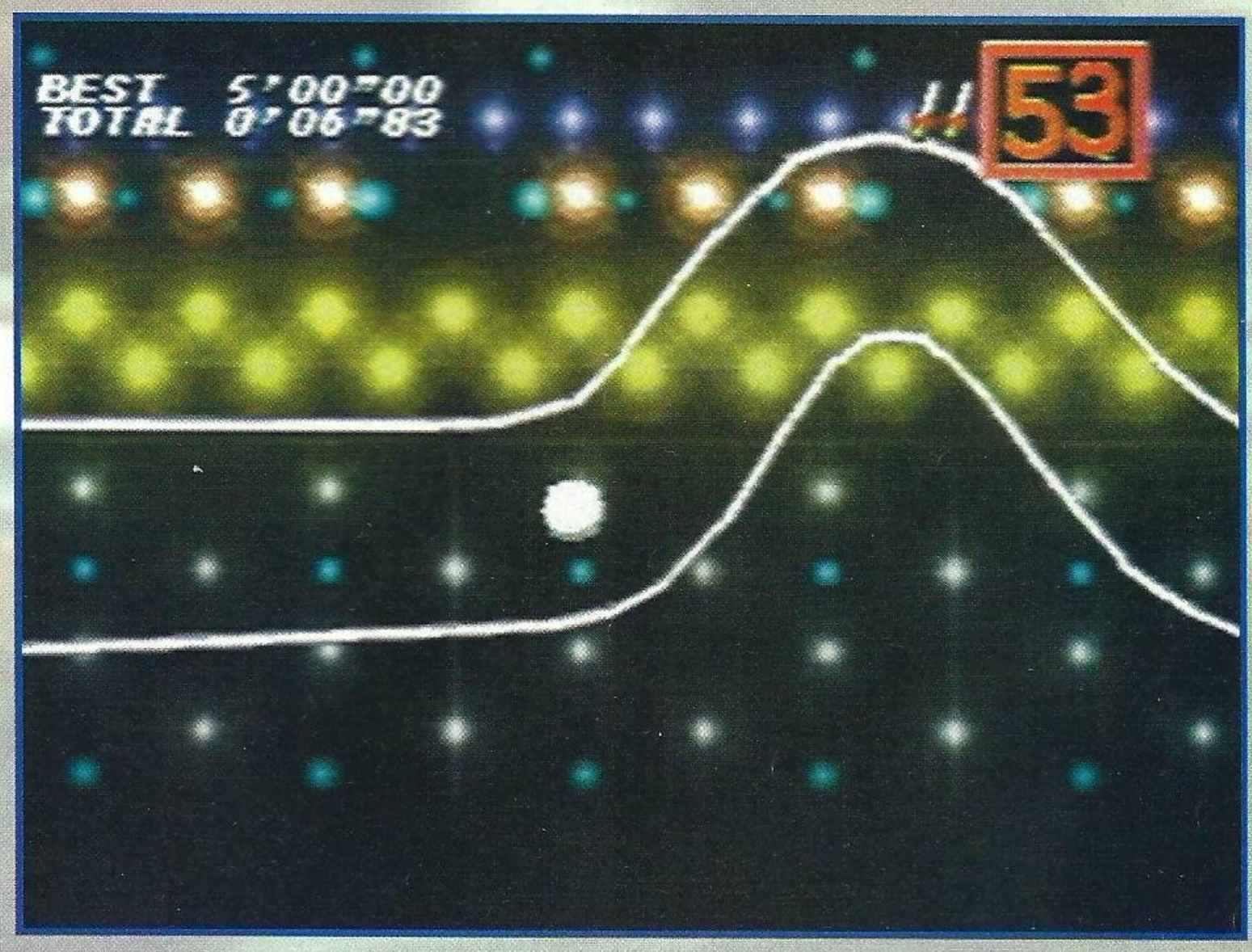
PlayStation **6**

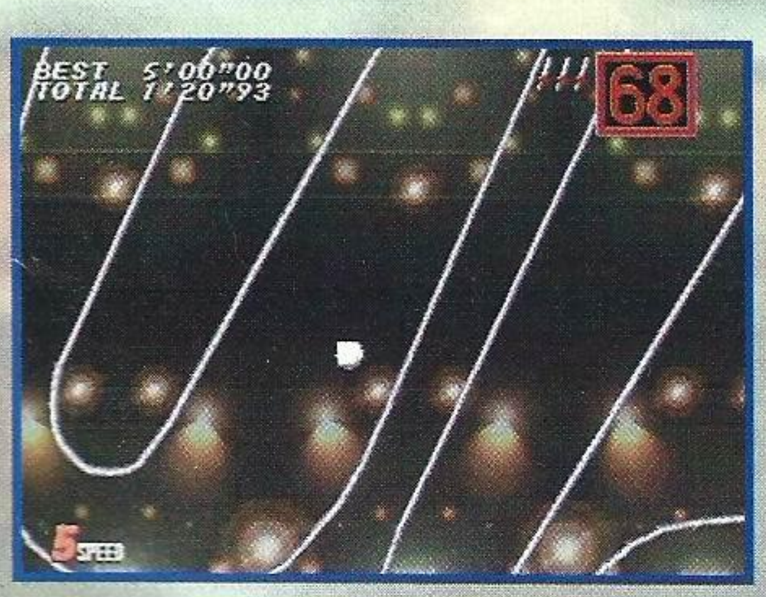
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

Irritating Stick

Czy widzieliście kiedyś symulator nauki obsługi pada? Nie? To teraz macie okazję. Oto jest "irytujący patyk", który sprawdzi umiejętności gracza w praktyce. Ale ostrzegam - IRRITATING STICK udowodni każdemu, jak wielkim jest jeszcze leszczem.





Przeszedłem w życiu kilkadziesiąt zręcznościówek i zdaję sobie sprawę, że są i gry trudne. Ale takiego killera się nie spodziewałem. Szczerze mówiąc wszystkie zęby sobie stępiłem na tej cholernej grze. Zadanie jest proste - kierując patykiem musimy dotrzeć do końca trasy w określonym czasie, nie dotykając ani razu ścianek. Łatwe, tak? Ależ to istny koszmar! Autorzy przygotowali strasznie pozawijane i powykręcane trasy. Serpentyny, wąskie gardła, różne kręcące się tryby pomiędzy którymi należy się przedostać. To prawdziwy tor przeszkód. Nasz kijek może się poruszać w pięciu różnych prędkościach ale trzeba być nie lada kozakiem, żeby na "piątym biegu" przebyć którąkolwiek z tras - nawet tę najprostszą. Chylę czoło przed każdym, komu starczyło cierpliwości aby ukończyć IS z przyzwoitą notą. Dla tych, którym pomysł gry się spodobał autorzy przygotowali edytor tras. Jest bardzo prosty. Z szeregu przygotowanych fragmentów układasz tor przeszkód. Części jest mnóstwo, więc teoretycznie tras możesz ułożyć ponad tysiąc. Po kilku dniach spędzonych przy tym tytule mogę śmiało powiedzieć, że świetnie posługuję się PSX'owym padem.

IS jest z założenia bardzo prostą grą zręcznościową, która swą siłę kładzie na pomysł, a nie na grafikę. Dlatego ta ostatnia jest po prostu uboga i nic więcej. Trasy

wyglądają bardzo prymitywnie. Są to zwykłe srebrne linie przypominające drut. Czasami pojawiają się bardziej skomplikowane przeszkody jak np. pudełko z myszami, które musisz omijać. Fragmenty tego typu są jedynymi bardziej skomplikowanymi elementami graficznymi. Tłem jest prosta animacja składająca się z różnych świateł i gwiazdek. Oczywiście tak ubogi background jest zamierzony - gracz musi się skupić na kierowaniu kijem i nic innego nie może go rozkojarzyć. Muzyka przygrywająca w tle jest bardzo miła dla ucha, delikatne przemieszanie techno z popem. Głos spikera jest bardzo fajny i do złudzenia przypomina ten z dwóch pierwszych części Namco'wego RIDGE RACER.

Autorzy IRRITATING STICK wpadli na całkiem ciekawy pomysł. Wykonali go odpowiednio, jednak uważam, że przegięli z poziomem trudności. Ta gra jest tak trudna, że wymaga od gracza zafascynowania nią aby wymóc dalsze próby przejścia trasy. Jeśli jesteście ambitnymi graczami, możecie sobie udowodnić, że nie ma dla was gry nie do ukończenia. Ale od razu uprzedzam, przygotujcie się na niezły maraton. Najlepiej przed rozpoczęciem zabawy zobaczcie się z dobrym psychoanalitykiem, który poprawi wasze samopoczucie. W innym wypadku irytacja po kilkudziesięciu nieudanych próbach może się skończyć obrażeniami któregoś z członków rodziny. Na przykład brata, który nieumyślnie wszedł do pokoju i zasłonił telewizor sięgając po najnowszy numer N+. Żadnemu bratu tego nie życzę.

Brat

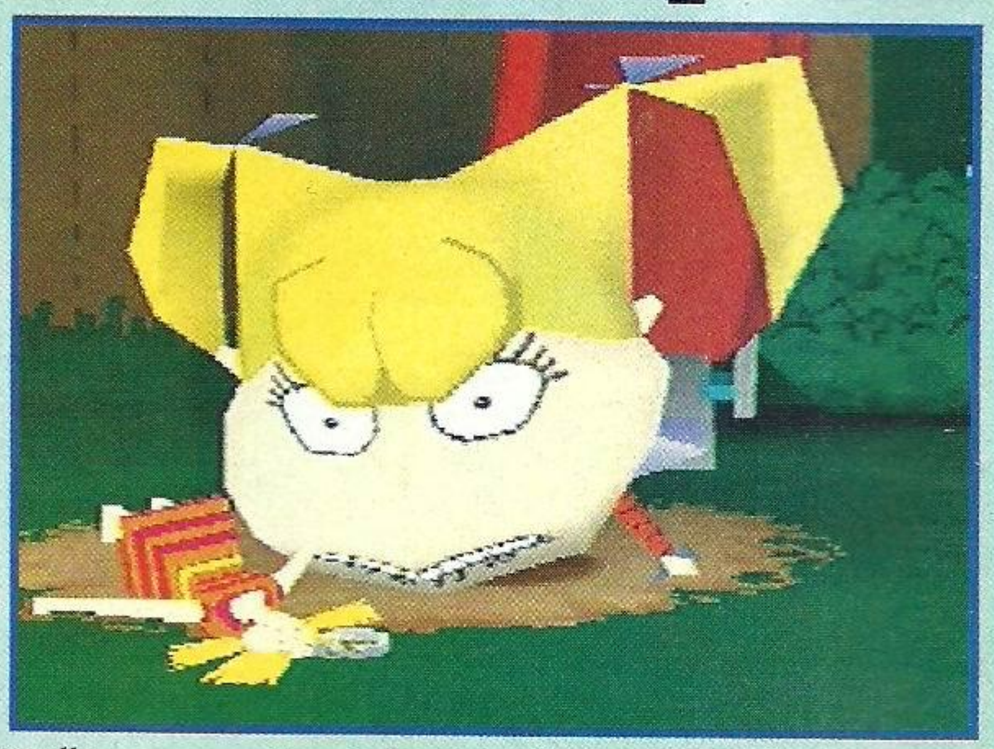
PlayStation 5

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Jaleco
Producent: Jaleco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień 99
Wykorzystuje: Dual Shock

Rugrats - Search for Reptar

Bohaterowie znanej kreskówki atakują jako największa w tym roku inwestycja firmy THQ. Gdzieś tam czytałem o milionie dolarów przeznaczonym na promocję serii gier w USA. Oto pierwsza z nich.



RUGRATS to gra z gatunku arcade/adventure, osadzająca gracza w realiach amerykańskiego filmu animowanego. Do przebycia kilkanaście leveli, które stanowią mocny punkt tej gry. Dlaczego? Są naprawdę maksymalnie zróżnicowane, pełne humoru oraz nie za łatwe i nie za trudne. Raz musisz pozbierać jajka, potem znaleźć sztuczną szczękę dziadka, wykraść złośliwej Angelice ciasteczka, a innym razem bawić się w szalony cyrk. Zabawa jest doskonała mimo, że grafika jest bardzo prosta. Całość uzupełniają mini-gry jak na przykład miniaturowy golf w wykonaniu pokrak.

Największą wadą RR jest fakt, że grę da się dosyć szybko skończyć. Poziomów jest niewiele ponad dziesięć, a do tego większość z nich jest bardzo prosta. W sumie to gra dla dzieciaków... Jedynie większe zastrzeżenia mam do sterowanie bohatera i pracy kamery. Ta ostatnia jest strasznie niedopracowana. Potrafi podążać za maluchem tylko do kąta 90 stopni w prawo lub lewo. Potem naprowadzać ją musisz sam klawiszem R1. Jest to dosyć uciążliwe w przypadku leveli rozgrywanych "na czas". RR jest ciekawą grą, która ma wielu bohaterów. Raz sterujesz bobasem, innym razem psem Spikiem czy siostrzyczką. Taki zabieg świetnie wpływa na miodność. Ogólnie jest to gra dla dzieciaków, a przy tym fanów serialu. Czy są tu tacy?

Brat

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WCW Nitro 64

Zastanawiacie się, czy ta gra nie była przypadkiem już opisywana? Słusznie - była, ale w wersji na PlayStation. Teraz czas na dokonaną w szalonym pośpiechu konwersję na Nintendo 64.

Spytacie pewnie "dlaczego w szalonym pośpiechu?". Otóż dlatego, że firma THQ - wydawca gry - straciła licencję WCW/NWO na rzecz Electronic Arts. Umowa zawarta z organizacjami wrestlerskimi pozwoliła jednynie na dokończenie i wydanie produktów będących w zaawansowanej fazie programowania. I tak firma THQ wydała sobie jeszcze jeden wrestling, co z tego, że największą padakę jaka istnieje na N64. Wladomo, że linie wrestlingów THQ na Nintendo 64 i PSX'a drastycznie różniły sie od siebie. N64 dostał świetne WORLD TOUR i jeszcze lepsze REVENGE, podczas gdy na PlayStation dostępne były raczej mierne NITRO i THUNDER. Myli się ten, kto sądzi, że 64-bitowe NITRO podciągnięto do standardów REVENGE lub WORLD TOUR. To wciąż ta sama kiepska gra z PlayStation, na dodatek pozbawiona jednego z niewielu atutów - sekwencji filmowych pokazujących najlepsze akcje znanych wrestlerów. I co z tego, że liczba zawodników wynosi grubo ponad 40, skoro każdy rusza się podobnie i dysponuje podobnym garniturem ciosów. I co z tego, że tekstury są powygładzane, a postacie wrestlerów odpowiednio podcieniowane, skoro gra jest jednym wielkim nieporozumieniem. Wreszcie - na koniec - najlepszy kwiatek. Grę przyspieszono o jakieś 2 razy w stosunku do wersji PSX czyniąc z niej już totalnie niegrywalną padakę.

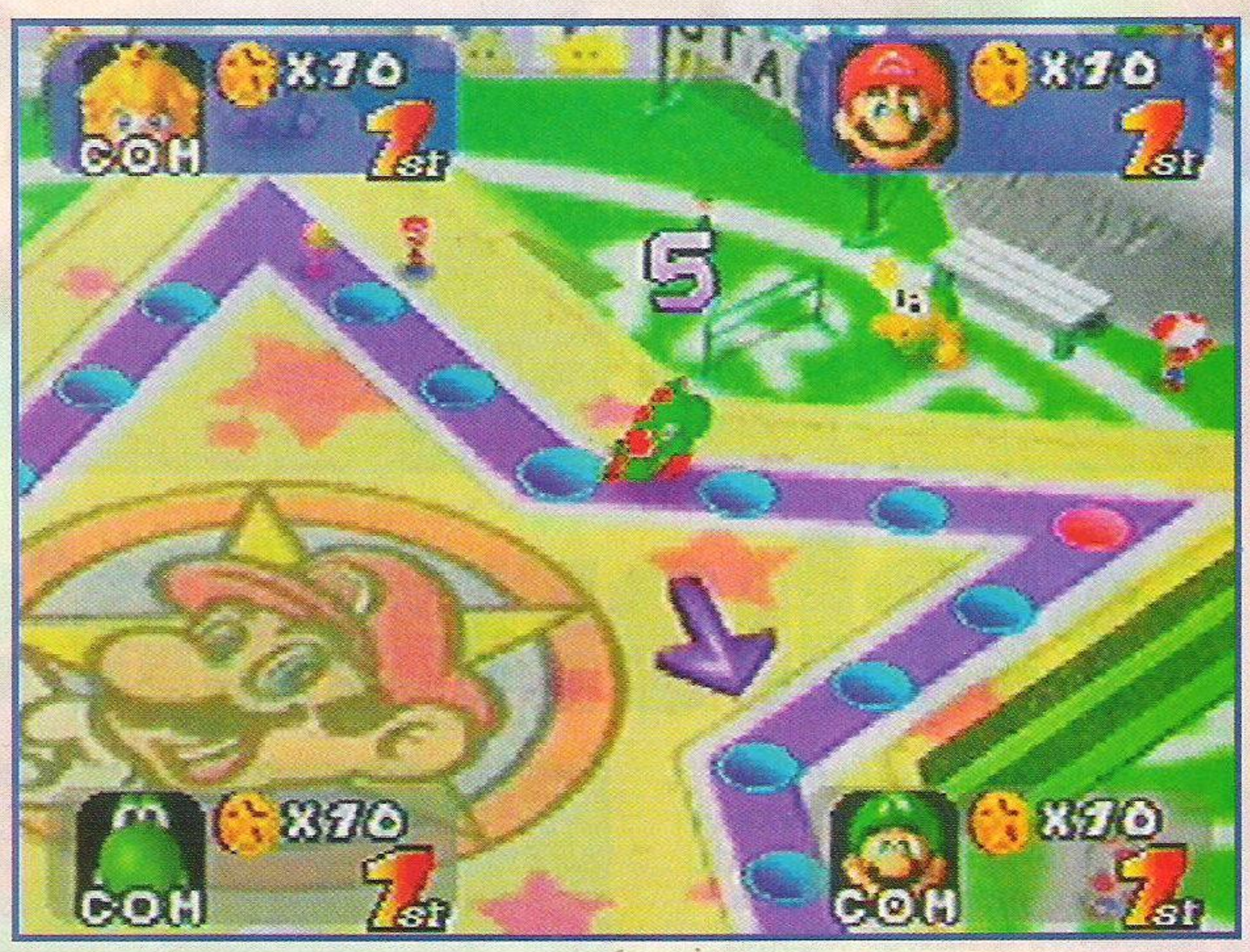
Chest Rockwell

PlayStation 2

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 1

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecien 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

MARIO PARTY przygotowała dla Nintendo firma Hudson Soft, autorzy nieśmiertelnego BOMBERMANA. Gdy mistrzowie multiplayerowej orgii biorą się za imprezową grę, możemy być pewni, że nie zawiodą. I rzeczywiście - MARIO PARTY pośród całej masy pozornie zabawnych multiplayerowych tytułów bezsprzecznie rządzi.



Mario Party

Na początku wybiera się postać spośród sześciu dostępnych - są Mario, Luigi, Wario, Yoshi i tak dalej. Następnie przechodzimy już na plac gry, który okazuje się być niczym innym jak telewizyjną adaptacją rozkładanej na podłodze tekturowej planszy... Tak jest, MARIO PARTY to gra planszowa. Zaczynamy standardowo - losując cyfrę odpowiadającą za liczbę punktów ruchu, które nam przypadną (odpowiednik rzutu kostką). Ile oczek wylosujemy, o tyle będzie można przesunąć naszą postać po planszy. W zależności od tego, na jakim polu skończymy ruch (czerwone, zielone i tak dalej) zostaniemy obdarowani bonusami w postaci dodatkowych monet, bądź okradzemi z nich. Każda z ośmiu plansz jest inna i to nie tylko w kwestii grafiki - różnią się od siebie skrótami, pozamykanymi drzwiami (które można otworzyć za pieniążki), umiejscowieniem monet czy choćby wielkością i poziomem trudności. Wszystko to jest fajne przez chwilę, ale raczej nie powinno zatrzymać gracza na dłuzej przy konsoli. Bo nie wspomniałem jeszcze o najważniejszym - po każdej zaliczonej turze ruchu pojawia się nowa mini-gra.

Mini-gry pojawiają się obecnie wszędzie, choćby w najnowszych grach RPG i zapewne pojawiać się będą. Ale nigdy w takiej ilości. Na 256-megabitowy cart wepchnięto chyba ponad 100! Niektóre są po prostu fantastyczne, jak choćby rzeźbienie młotem pneumatycznym podobizny Mario, czy choćby pompowanie na czas balonu z podobizną Bowsera (kto pierwszy rozwali balon, wygrywa). Niektóre są zatrważająco kiepskie, ale jest ich tak potężna ilość, że ciężko nawet zorientować się w ich miodności. Najważniejsze jednak, że wszystkie te gry pozwalają na jednoczesną zabawę 4 graczom, czy to przeciwko sobie, czy w dwóch teamach, czy wreszcie trzech na jednego. Kurde, czy czteroosobowy wyścig w

kółko wokół grzyba z popychaniem się nawzajem, łowienie rybek lub nurkowanie po skarby w towarzystwie elektrycznych węgorzy może być kiepskie? Odpowiem wam - nie może. Każda gierka trwa 2-3 minuty, a nagrodą jest możliwość zdobycia kolejnych pieniążków (punktów).

Nintendo nie byłoby sobą, gdyby nie poukrywało ton bonusów i dodatkowych trybów. Dwie dodatkowe plansze, wyspa w całości poświęcona mini-grom i sklep z użytecznymi przedmiotami to tylko niektóre z nich. Naturalnie, część będzie dostępna jedynie za małe i duże pieniążki zdobyte podczas rozgrywki. Oprawa gry jest nienaganna i nie można się do niczego przyczepić.
Grafika - kolorowa, z mnóstwem detali i robiąca bardzo pozytywne wrażenie. Dźwięk - przemiła, nie narzucajaca się muzyczka.

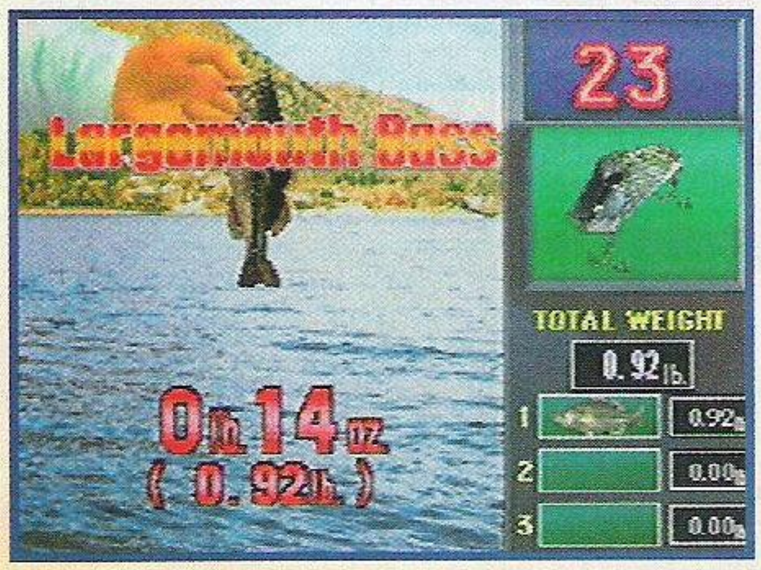
MARIO PARTY jest jedną z najlepszych multi-playerowych gier, jakie ostatnio widziałem. Cztery osoby skupione wokół konsoli będą wyśmienicie bawić się przez długie godziny. Co najważniejsze, w MARIO PARTY może grać każdy - niezależnie od wieku czy preferencji. Każda mini-gra (jeśli wola) poprzedzona jest króciutkim tutorialem wyjaśniającym jej zasady, a te są na ogół banalnie proste. Problem z MARIO PARTY jest taki, że nie powinno się w nią grać samemu. Bo dla pojedynczego gracza za mało tu jest emocji, a tury robią się po chwili nudne i ma się ochotę na coś bardziej rozbudowanego.
Co innego, gdy czterech gości wrzeszczy na siebie wyrywając sobie pady z rąk, kopiąc puste pudła po pizzach walające się na podłodze w pokoju. Masz rodzeństwo albo sporą grupę przyjaciół i cztery pady? MARIO PARTY wyniesie was na orbitę okołoziemską.

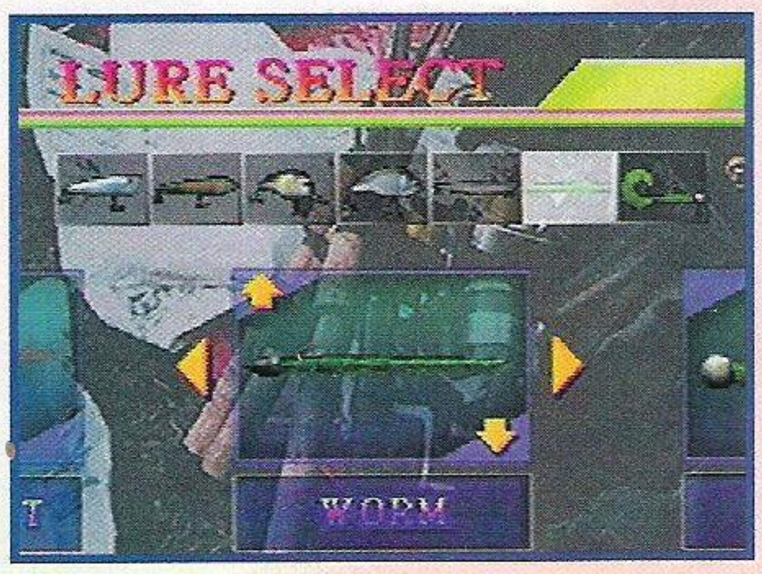
Gulash

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Hudson Soft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecien 99
Wykorzystuje: Controller Pak





Fisherman's Bait

Ostatnio rynek wędkarski zarzucony został gadżetami pokroju przynęt świecących, drżących dzięki własnemu napędowi, a nawet wysyłających ultradźwięki. Jak dotąd wiadomo było, że ryby drapieżne dysponują jednym z najsilniejszych w przyrodzie instynktów "łowcy". Muszą być bardzo syte, żeby oprzeć się poruszającemu się w zasięgu ich ataku kształtowi ofiary - dzięki tej cesze łapie się wszak dorsze na gołe haczyki.

Wydaje się zatem, że po wprowadzeniu wspomnianych pływających mikrokomputerków ryby nie będą miały żadnych szans. Amerykanie i Niemcy proponują zatem wypuszczanie złowionych sztuk do wody, udokumentowawszy swój sukces na fotografii - w Polsce zwyczaj ten jest coraz popularniejszy, Japończycy zaś mają na to lepsze rozwiązanie: po co w ogóle stresować rybki, skoro można posiedzieć w domu i pograć w FISHERMAN'S BAIT. FB jest grą wędkarską. Całość zasadza się na idei zawodów w łowieniu bassów (u nas odpowiednikiem bassa jest o wiele mniejszy okoń - ryba agresywna, żarłoczna i bardzo waleczna). Mamy do wyboru trzy jeziora, na każdym po siedem stanowisk, do tego siedem typów przynęt od woblerów (plastikowe rybki), po twistery (gumowe robaczki), każda w ośmiu różnych barwach (na różną pogodę i typ wody). Gra udostępnia opcję dla początkujących (zaznajamiającą z klawiszologią), treningową - gdzie dowiesz się jak łowić i jak używać danej przynęty (jedne prowadzić trzeba przy dnie, inne znów pod powierzchnią, a jeszcze inne na zmianę), poza tym jest opcja na dwóch graczy i turniej. Turniej odbywa się kolejno na trzech jeziorach. Aby przystąpić do kolejnych jego etapów należy na zmianę wyjąć z wody bassa powyżej progowej wartości wagi, albo złowić trzy jak największe sztuki.

Jak wygląda gra? Gra się tak, że wybrawszy stanowisko (mamy ku pomocy podaną mapę jeziora i warunki atmosferyczne), wybieramy przynętę i zarzucamy. Na ekranie będzie teraz widoczny wędkarz (plecami do nas), powierzchnia wody, czas do końca rundy, stan napięcia żyłki, położenie przynęty względem dna i powierzchni, a także, na małym ekraniku widok przynęty - o wiele więcej, niż wędkarz zwykł widzieć, prawda? Zarzucamy więc przynętę i holujemy ją, czekając na branie. Towarzyszą temu wszystkiemu oczywiście milutkie odgłosy przyrody, chlupnięcia i mlaskanie przynęty wpadającej w wodę. Kiedy wreszcie jest branie, poza tym co widzieliśmy do tej pory pokazuje się od czasu do czasu zbliżenie na walczącą rybę, która kręci się po dnie, wyskakuje nad wodę albo szarpie wbity w pysk haczyk. I trzeba powiedzieć jedno: wlewa to niesamowite ilości miodu w tę i tak wspaniałą grę. Już teraz widać, czy to co holujemy to bass, czy co innego (np. sum albo pstrąg) - tylko za bassy są punkty, więc można spróbować zerwać zdobycz z haka, żeby zaoszczędzić czasu. Po wyholowaniu (trzeba powolutku ściągać żyłkę, popuszczając, gdy ryba ciągnie zbyt mocno) zdobycz jest mierzona i ważona. Potem znów zarzucamy... itd., itp.

Wady. Najpotężniejszą jaka rzuciła mi się w oczy jest fakt, że wszystkie ryby walczą tak samo. I bass i sum wyskakują nad wodę, a wszak to sum słynie z tego, iż bierze w taki sposób, że przymurowuje do dna i nie można go stamtąd ruszyć przez kilka czasem godzin. Po wtóre przynęty się nie zawadzają. Nawet, gdy rzucamy między kołki, czy przęsła pomostu, szalejąca tam ryba nie zahaczy żyłki. Co do wykonania - muzyka mogłaby być dopasowana do tła. Czasem przyjdzie nam słuchać świergotu ptaszków w brudnym porcie, przy kei. Chyba coś nie tak.

Na koniec: ten produkt jest wspaniały. Mimo moich kręceń nosem gra się przecudownie. Chłopaki z Konami przenieśli na ekran i spokój i dynamikę wędkarstwa, niepewność w oczekiwaniu na zdobycz, kilkunastominutowe walki z rybą, chęć łowienia większych i większych sztuk. Nie da się tej gry porównać z żadnych innym typem gier, daje ona zupełnie inny rodzaj zabawy, inaczej buduje napięcie, inaczej je rozładowuje. Przyznam, że grając całą noc czułem się jakbym odkrył jakąś nieużywaną dotąd część mojej konsolowej radochy. Nie znałem tego uczucia, oby więcej gier jak ta.

Grabarz

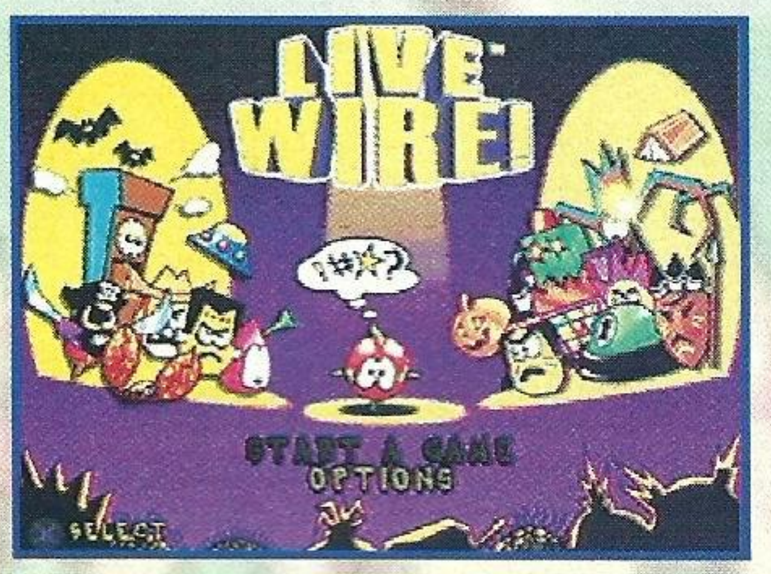
PlayStation **8**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 9

Wydawca: Konami
Producent: Konami KCET
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

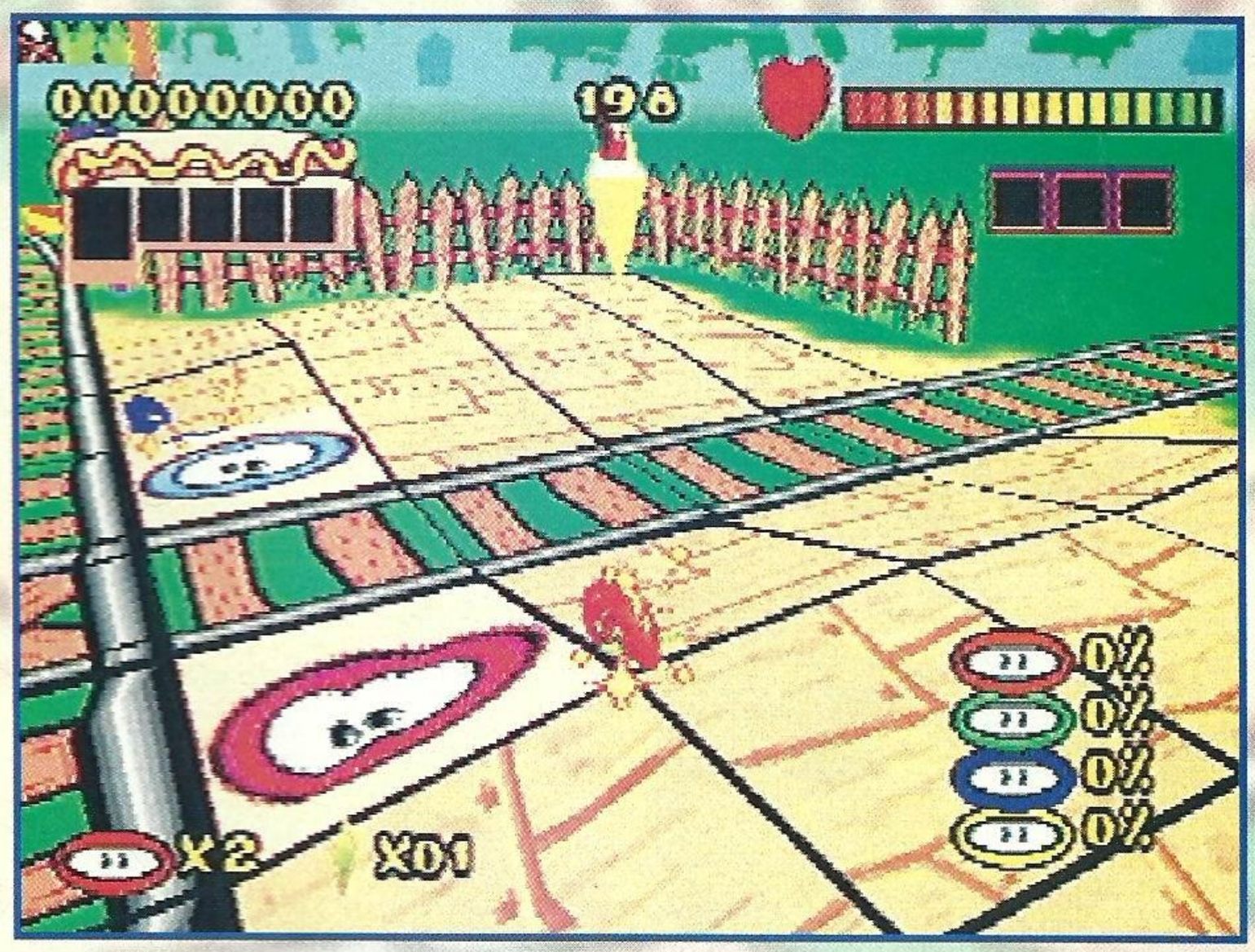
Live Wire!

Isaac Asimov, jeden z najwybitniejszych pisarzy science fiction naszego wieku, zwykł pisać po kilka książek na raz. Po pokojach swojego domu ustawiał maszyny do pisania i gdy znudziła mu się jedna książka, siadał do innej. Psycholodzy określali to jako rodzaj zachowania maniakalnego.
Okazało się bowiem, że Asimov zobaczywszy czystą kartkę czuł, że musi pisać. Czasem tylko z trudem się opanowywał.



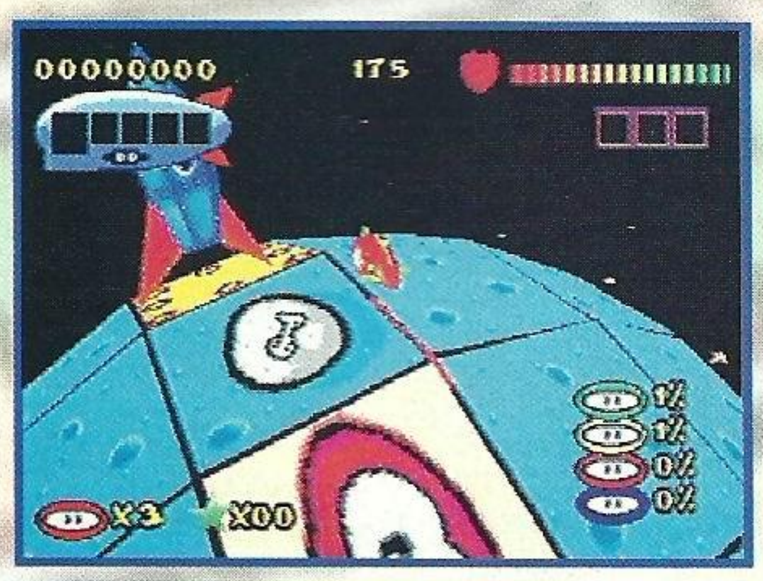
Trochę podobnie rzecz ma się z nową grą LIVE WIRE!. Wiedzcie bowiem, że jeśli znajdzie się ona u was w domu, z jakichś niepojętych przyczyn będzie przyciągać do konsoli, a nawet śnić się po nocach (jak to w moim przypadku miało miejsce). Jest to bowiem gra z pojemnego rodzaju gier "player-friendly". "A co to u diabła jest?"

LW! To gra strategiczno-zręcznościowa, dość nowatorska w swych założeniach. Plansza ma formę szachownicy, tyle że wszystkie niemal jej pola są w jednym, neutralnym, kolorze.
W zabawie bierze udział czterech zawodników (podobnych do bakłażanów) o kolorach czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym. Gdy gra się rozpoczyna - ruszają. Żeby wygrać muszą zaznaczyć jak najwięcej pól swoim kolorem. By tego dokonać należy objechać pole po wszystkich krawędziach, wtedy zmienia ono kolor. Pod niektórymi polami ukryte są niespodzianki: rakiety, którymi można razić wrogów, przedmioty umożliwiające automatyczne zabarwienie na swój kolor sąsiednich pól, przywracające polom kolor neutralny (można wleźć na zaznaczone pola przeciwnika i zrobić mu taki numer). Poza tym po planszy zasuwają neutralne przeszkadzajki -

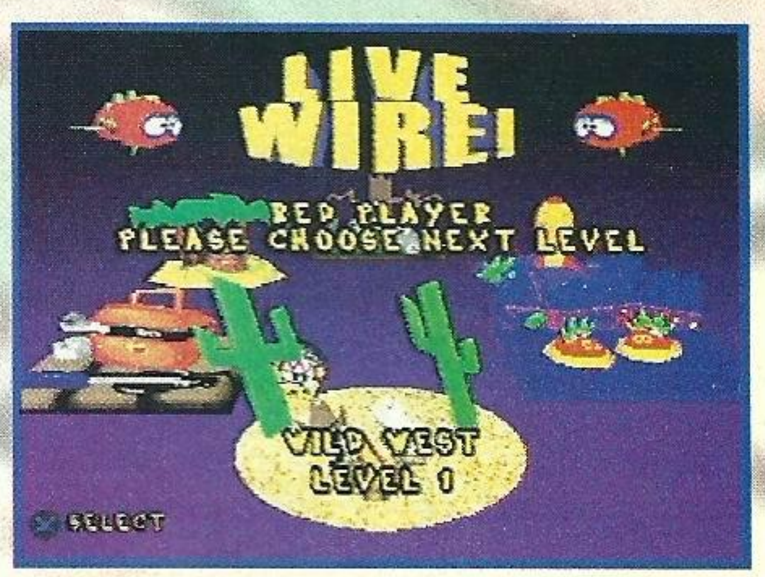


np. ludki, które poruszają się bardzo wolno, a nie można ich ominąć.

Oprawa graficzna tego produktu skupia się wokół prostego 3D i schematów dziecięcych. 50 plansz, na których przyjdzie nam stoczyć pojedynek pogrupowano w pięć zabawnych grup tematycznych: wyspa afrykańska, horror, lunapark, kosmos, dziki zachód. O ile pierwsze plansze są w miarę schematyczne, dalej zaczynają się piętrowe poziomy, z przejściami, podejściami i tak dalej. Muzyka także nie daje na siebie narzekać, ale nie jest także niczym specjalnym. Warte wspomnienia są zaś tryby rozrywki. Można grać sobie samemu (oczywiste), można z jednym, dwoma lub trzema znajomymi. Tu znów w drużynach i wszyscy przeciw sobie.



A gra się naprawdę wspaniale. "Bakłażany" zasuwają w niewiarygodnym wręcz tempie, a ponieważ pola objeżdżać trzeba wokół, to cała plansza wiruje na ekranie niemal bez przerwy, katalizując u mniej wytrzymałych różne reakcje żołądkowe. Fajna sprawa.
W grze pojedynczej irytujący może być fakt, że czasem wątły kamerzysta nie nadąża z zakrętami za "bakłażanem" i przez to kierunki na padzie nie pokrywają się z aktualnymi kierunkami bohatera. Ale kiedy zaczyna się gra na dwóch graczy - wada staje się zaletą, bo śmiesznie to wszystko wygląda. Tak więc jest to minus, ale nie do końca. I to ze względu właśnie na proste zasady, szybką akcję, elegancką grafikę i potężną miodność w opcji dla kilku graczy zaliczyłem LW! do gier "player-friendly".



Wychodzi więc na to, że LIVE WIRE! jest wspaniałą imprezową grą, która ma wszakże jedną wadę - bawić będzie tylko tych, którzy aktualnie w nią na twoim przyjątku grają. Patrzący z ukosa będą się na pewno nudzić.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: SCI
Producent: SCI
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Future-race-shooter po polsku można przetłumaczyć jako wyścig przyszłości ze strzelaniem. Prawda, że głupio? Jednak gatunek ten ma sporo swoich zwolenników, głównie miłośników niepokonanego WIPEOUT. ROLLCAGE to tytuł, który przywraca wiarę w zespół Psygnosis.

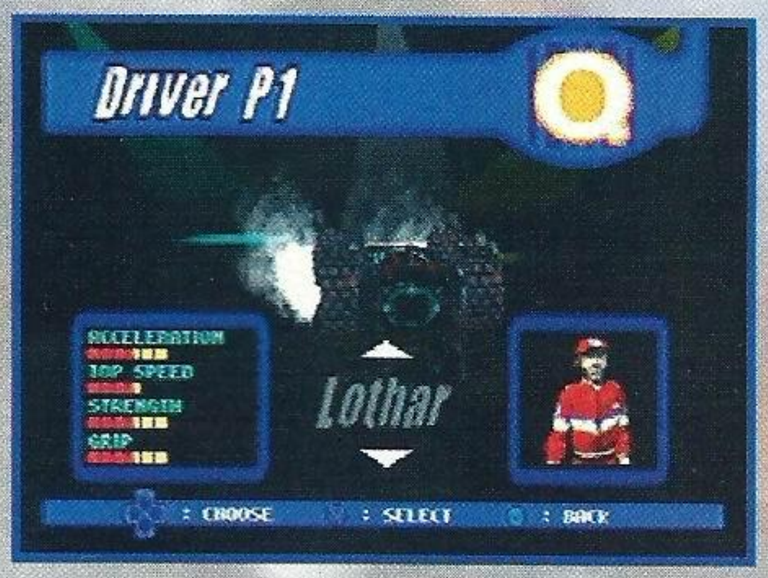
Co można wymyślić gdy pojazd ma cztery koła? Można zrobić ultrapłynny, ale nudny MOTORHEAD, można wyposażyć wehikuły w potężną siłę ognia i powstanie RED ASPHALT, ale można między dwoma osiami wstawić obracającą się klatkę z kierowcą i otrzymamy ROLLCAGE.

Prawdopodobnie w przyszłości ludzi przestanie cieszyć tradycyjny sport i trzeba będzie stwarzać coraz bardziej pokręcone konkurencje. Wyścigi być może przeobrażą się w morderczą arenę pełną ognia i nieuczciwej rywalizacji, na tory zrzucane będą wszelkiego rodzaju power'upy, powstaną specjalne odcinki nazywane "turbo-zone", a kierowcy za sterami swoich futurystycznych maszyn zasuwać będą po ścianach, a nawet sklepieniach tuneli. Gdy maszyna przewróci się na druga stronę opadnie ponownie na koła, a znajdująca się miedzy nimi klatka z kierowcą odwróci go do właściwej pozycji. To wizja gości z Psygnosis. Pomysł na tyle realny, że kto wie czy tak nie będzie.

ROLLCAGE to nieziemsko szybka gra. Oprawiona w doskonałą i szybką grafikę oraz wsparta technicznym brzmieniem w mistrzowskim wykonaniu łatwo klasyfikuje się do czołówki odurzających wyścigów w stylu WIPEOUT czy EXTREME-G. Jeżeli receptory grającego są nieprzyzwyczajone do ekstremalnie szybkich zmian położenia obrazu i błyskawicznych reakcji, niezbędny jest odpowiedni stymulator. Jeżeli w pobliżu

nie ma żadnych kolorowych tabletek (uwaga! Przed użyciem przeczytaj ulotkę) to można wspomóc się dostępnym powszechnie energy-drinkiem typu Red Bull, Warp 4, Power Horse itp. W ilości czterach na raz. W przeciwnym wypadku grający musi być anielsko cierpliwy, aby po częstych momentach całkowitej dezorientacji nie rzucić padem o ścianę. Taki w skrócie jest ROLLCAGE. "Do you want to know more?"

Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, stajemy przed ciężkim wyborem pojazdu z kierowcą. Czy zdecydować się na szybkiego, ale niestabilnego szaleńca, czy na pozornie spokojną dziewczynkę? A może by tak jakiegoś psychola irlandzkiego pochodzenia, nie liczącego się z niczym i nikim. To zawsze trudna decyzja - jeden ma przecież fajny wózek, z kolei drugi cool kombinezonik, a jeszcze inny na pewno wszystkich przegoni. A tak naprawdę to na torze zależy wszystko tylko i wyłącznie od ciebie i twoich sprawnych wypustek na końcach górnych kończyn zwanych potocznie palcami.



Rollcage

Ominąłem tryby gry, ale dla jednego gracza liczy się tylko liga czyli po trzy (na końcu cztery tory) w trzech "światach". Po ukończeniu gry w ciągu jednej dłuuuugiej nocy pojawią się bonus tracki, a później "czasówka". We dwóch to niestety tylko wyścig jeden na jednego na split screenie. "Do you want to know more?"

Wyścig! Żeby lepiej ruszyć z miejsca i nie zostać w dymie palących się opon, należy energicznie i rytmicznie naciskać gaz. Gdy obróci cię kilkunastokrotnie na pierwszym zakręcie, nie należy się zniechęcać. Dawaj gazu i delikatnie kontruj kierunek. Na początku warto korzystać z hamulca, a gdy się zablokujesz na jakiejś przeszkodzie możesz szybko odwrócić się o milion stopni. Gdy palce nabiorą wprawy, a oczy przyzwyczają się do niesłychanie szybkiego obrazu i wybuchających dookoła elementów krajobrazu zaczniesz powoli zdobywać przewagę. Przy odpowiedniej prędkości można zasuwać po ścianach i suficie, a gdy spadniesz na plecy pojedziesz dalej - twój pojazd jest bowiem jak te wystrzeliwane samochody z reklam w Cartoon Network. Przyciskami R i L odpalasz znajdywane na trasie bronie. Jest ich w sumie osiem rodzajów, w tym tylko jedna - tarcza - należy do defensywnych. Reszta to rakiety, pioruny, elektryczne świdry skutecznie powstrzymujące przeciwników. Jednak tylko na chwilę. Nie możesz nikogo definitywnie zniszczyć, tak jak oni zresztą ciebie. Według starej zasady wygrywa pierwszy na mecie. "Do you want to know more?"

Wszystko dzieje się bardzo szybko. Dookoła latają rakiety, przeciwnicy używają skrótów i innych forteli. Można rozwalać przydrożne budowle, a ich resztki spadają na trasę. Czasami trzeba coś skosić, a w górach płomieni często nie widać nic przez kilka sekund. Gra naprawdę ostro wkręca, a pomaga w tym mistrzowska muza techno w najlepszym wykonaniu. W sumie piętnaście transowo-breakbeatowych kawałków spod igły najlepszych DJ'ów w tym dwa remixy Fatboy'a Slim'a. Muzyka była zawsze najmocniejszą stroną Psygnosis. W tym przypadku również grafika nie zawodzi, jest dokładna, szybka, a niektóre bronie obfitują w ciekawe efekty graficzne. Ci którzy gustują

w klimatach Salvadora Dali (hehe) mogą włączyć sobie dotatkowo software'owy motion blur, który efektownie rozmaże animację. Nie wpływa to najlepiej na orientację, skutecznie jednak podnosi klimat. Efekt oglądany ostatnio w intro i przerywnikach do MGS'a, tu użyty bezpośrednio w grze sprawia niesamowite wrażenie. "Do you want to know more?"

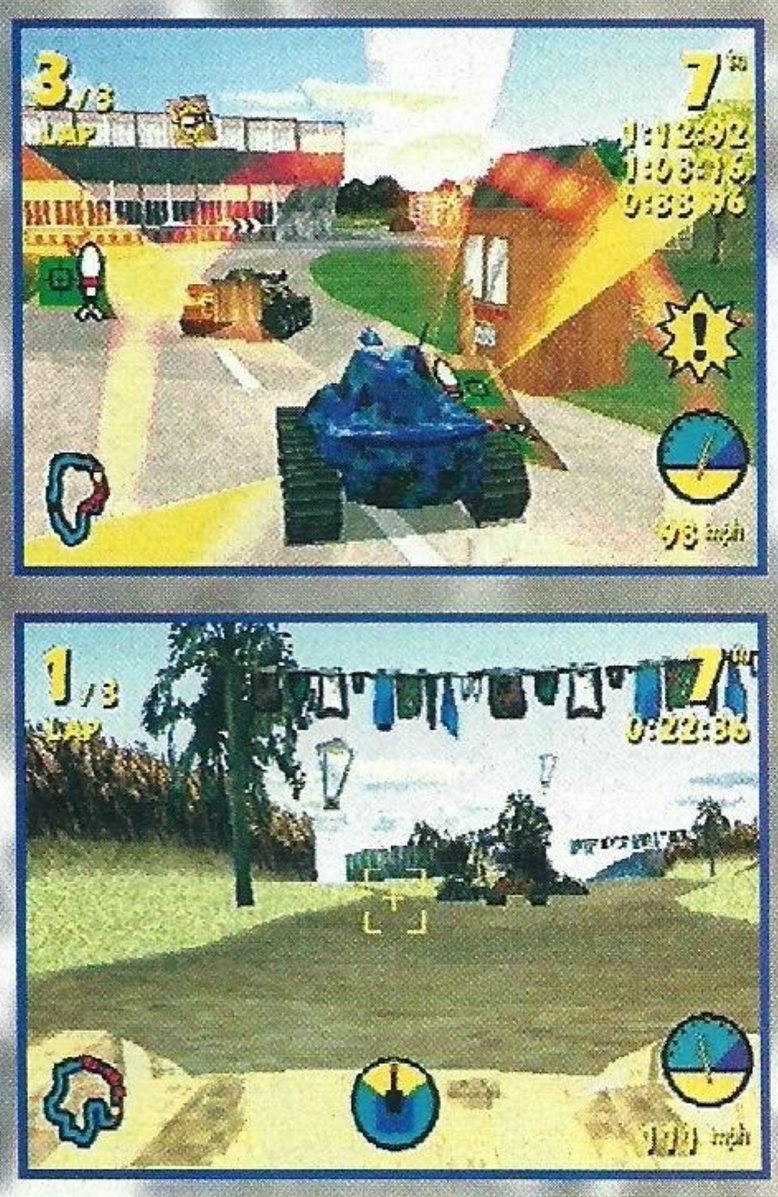
ROLLCAGE sprawił nam sporą niespodziankę, w prezencie od naczelnego dostał nawet dwie strony. Parę rzeczy mnie jednak zaniepokoiło. Zespół Psygnosis wypluwający tytuły w ilości koniecznej do zapełnienia rynku, stworzył prawdziwy samorodek. Jednak czas, jaki poświęcają każdemu tytułowi spoza grupy określanej przez wydawców symbolem AAA uniemożliwił rozwinięcie go do postaci pozwalającej na długą, niekończącą się zabawę. Po pierwsze - za szybko się go kończy. Później, po zmianie poziomu trudności gra nie wkręca już z taką siłą. Fajnie byłoby, gdyby można było zarabiać kasę, a za nią rozbudowywać swój wóz - albo przynajmniej kupić nowy, lepszy i nie dostępny od początku. Znaleziona broń jest jednorazowego użytku i do czasu ponownego znalezienia bonusa trzeba zdać się jedynie na zręczność. I jeszcze jedno, kiedy kilkukrotnie byłem na prowadzeniu jakieś 10 sekund od mety i niefortunnie wypadłem z rytmu, powrót do jazdy zajął tyle czasu, że dojeżdżałem ostatni.

Joseph

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

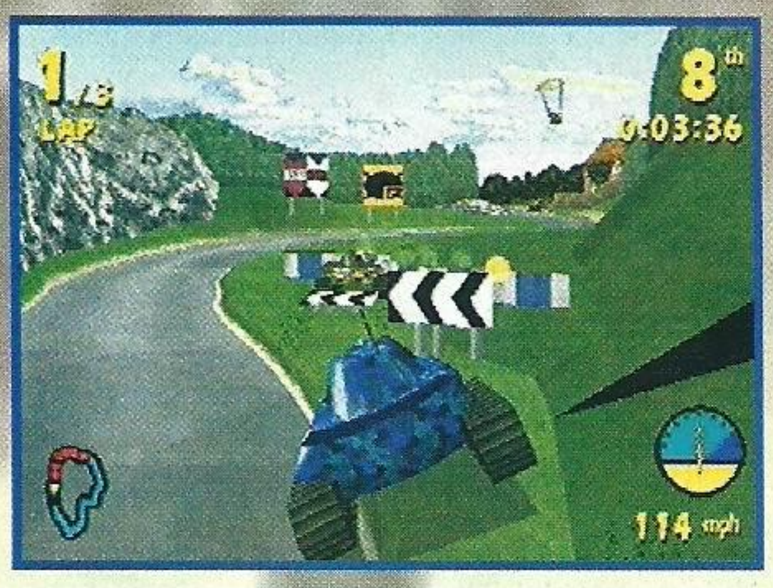
Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień '99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Tank Racer

**Herbert George Wells, autor m.in. "Wojny światów", powiedział kiedyś tak:
"Większość ludzi myśli dwa razy w życiu.
Ja zasłynąłem dzięki temu, że myślę dwa, trzy razy w roku"**

Jeśli potraktować by to stwierdzenie jako prawdziwe, można dojść do wniosku, że autorzy gry TANK RACER nie trafili w "myślący" moment ani razu podczas robienia tej gry. Produkt jest właściwie typowym "wyścigiem" z małymi udziwnieniami. I gdyby zacząć na spokojnie się zastanawiać co w niej takiego oryginalnego, dojść można niespodziewanie do wniosku, że... tylko i wyłącznie pomysł. Bo wyobraźcie sobie wyścigi czołgów. Co się tam będzie działo?



Ano po pierwsze będzie do wyboru kilka modeli czołgów, o różnych parametrach, będzie kilka tras, będzie można strzelać do przeciwników. A skoro można strzelać, to pewnie i kilka rodzajów broni się znajdzie. Tyle można samemu wymyślić, prawda? No. Wiedzcie, zatem, że w grze nic więcej nie ma. Są do wyboru cztery czołgi i sześć tras (w tym dwie ukryte). Można ścigać się między innymi w mieście, na bagnach, na wsi, na przedmieściach i na plaży. Wszędzie znajdziemy charakterystyczne dla danego miejsca elementy, choć czasem logika ich umieszczenia jest dość naciągana (np. poligon koło wsi). Oprócz opcji wyścigowych, istnieje także możliwość gry z partnerem w trybie battle (oczywiście i tu opcje ścigania są dostępne), czyli lądujemy na jakimś ograniczonym barierami nie do przebycia terenie, zbieramy power-upy i nawalamy w czołg przeciwnika. Aren dostępnych w trybie "battle" jest kupa, ale niestety okazują się być zwykłym picem na wodę - wszystkie wyglądają podobnie. Graficznie produkt lekko zaniża średnią konsolowych produkcji: po ekranie jawnie skaczą pikselki, po wsi walają się dwuwymiarowe krowy i drzewa - czyli gra śmierdzi tekturą, a nawet czołgi nie są pierwszej jakości. Więc generalnie trudno się tu grafiką zachwycić... No może poza intrem, które w porównaniu do reszty gry wygląda wręcz imponująco. Jeśli mówić o tym co atakuje nasze uszy, też specjalnie nie ma się nad czym rozwodzić. Choć po pierwszym odpaleniu gry delikatnie łechtający nasze bębenki transik może się nawet podobać, to nie można pozostać obojętnym wobec faktu, że każda następna melodia, jaką w grze usłyszymy będzie łudząco podobna do tej pierwszej. Nie są to więc kompozycje słabe, ale mała ich różnorodność zdecydowanie będzie tu wadą.

Poziom grywalności TR jest niestety dość niski. Nie powiem - fajnie się jeździ rozwalając płoty, znaki drogowe, stodoły. Miażdżąc samochody policyjne, nasuwając w przeciwników z mini-atomówek, robiąc sobie skróty przez krzaki i budynki. To każdy lubi. Ale nikt nie lubi źle zaplanowanych tras, momentów, gdy nie wie się gdzie jechać, uczucia jakby podróżowało się wewnątrz ogromnego koryta (bo dwuwymiarowe tło położono tuż za krawężnikiem drogi), ani split-screena w opcji wyścigowej dla dwóch graczy, na którym nic nie widać, bo nie dość, że pole widzenia mamy jak u konia z klapkami na oczach, to plansza jest tak ciemna, że ledwie widać koniec lufy czołgu.

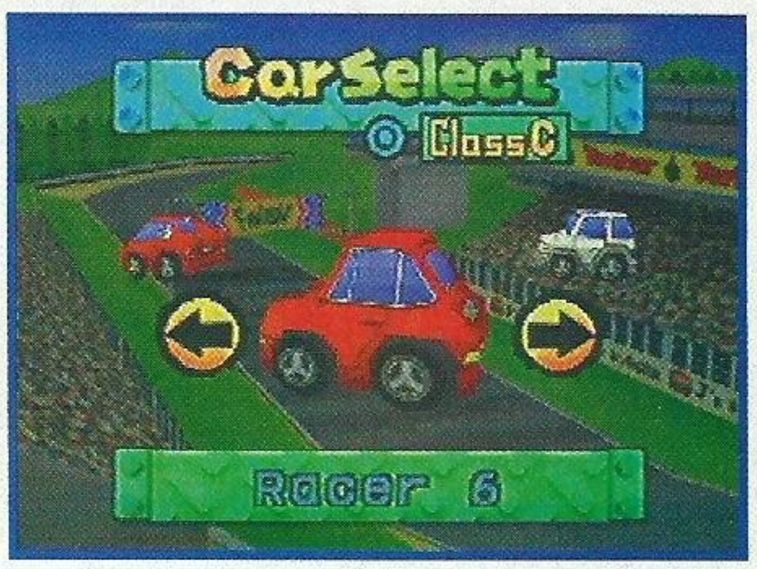
Co to jest za gra? Średniacki wyścig, który szybko się nudzi, z zerową grywalnością w multiplayerze. Kolejna gra do wypożyczalni. Na pewno nie do domu.

Grabarz

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

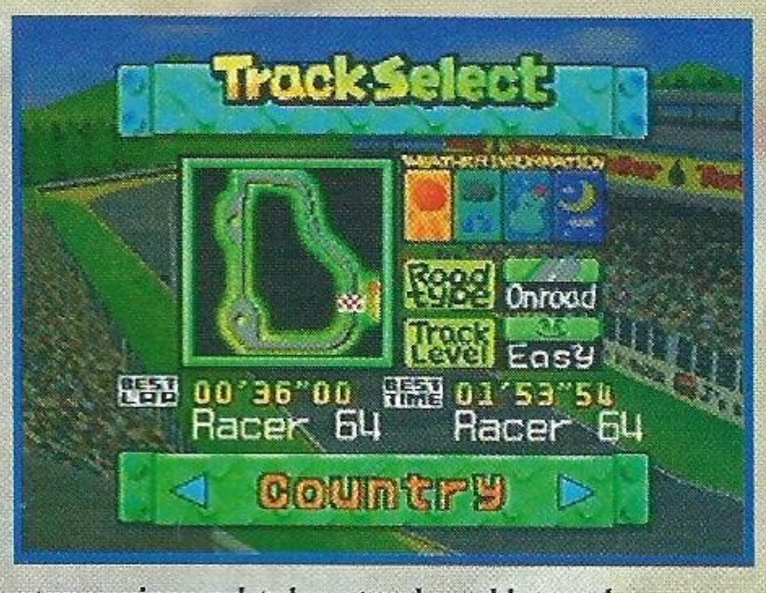
Wydawca: Grolier Interactive
Producent: Grolier
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap



Penny Racers

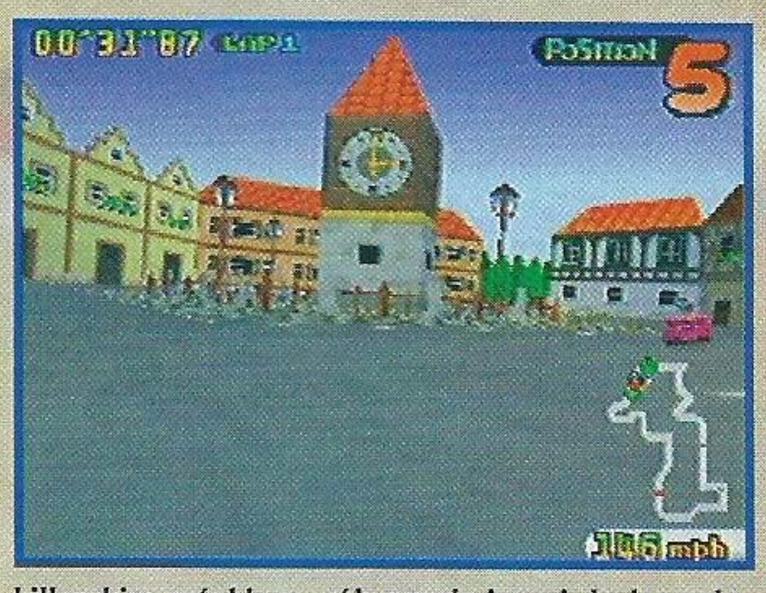
Wyobraźcie sobie bandę urwisów, która dorwała samochodziki dopasowane do ich wzrostu. Ścigają się w dzień i w noc, w słońcu i w deszczu, bezlitośnie się wysadzając, potrącając i wywracając. I chyba nikt im nie może zarzucić, że nie mają jaj. PENNY RACERS to gra dla twardzieli, nawet jeśli mieliby mieć tylko siedem lat.

Pamiętacie jeszcze pierwsze tytuły na N64 takie jak DIDY KONG RACING i MARIO KART? PR jest rozwinięciem pomysłu z tych gier. Programiści z Takary nie poszli na łatwiznę i nie zbudowali tylko kilku tras, na których jeżdżą małe woziki. Pokusili się o dużo większe urozmaicenie zabawy. Dzięki temu na torze obserwujemy prawdziwą jatkę, nie ma chwili spokoju! Startujesz, przyspieszasz i już jesteś na pierwszym miejscu. Myślisz sobie "eeee... co to za łatwizna" i kiedy na twej twarzy maluje się triumfalny uśmiech, właśnie



otrzymujesz od tylca strzał z rakiety od przeciwnika . Potem jeszcze inny wpada na ciebie z boku kompletnie wyrzucając cię z toru i już jesteś na samym końcu. Co najśmieszniejsze, ta sama zasada tyczy się wszystkich innych komputerowych rajdowców. Tu nie ma niepisanej umowy "wszyscy na jednego małego gracza przy padzie".

Autorzy wprowadzili jeszcze jedną świetną zasadę. Za każde miejsce na podium możesz ograbić jakiegoś przeciwnika z części i przenieść je do swojej maszyny. To wspaniałe! Jeśli na torze któryś z wrogów dał ci się szczególnie we znaki, ale mimo to udało ci się wygrać, to możesz się mu odwdzięczyć. Zabierz mu dopalacz albo rakiety - teraz już nikogo nie skrzywdzi. Przez całą grę będziesz usprawniał swój samochód. Gdy będzie on prawdziwie



killerskim wózkiem, rób save'a i gnaj do kumpla aby się sprawdzić. To cudowne, że PR oferuje tryb multiplayer. I to jaki! Czterech graczy na raz! Kumacie jaka to wyżywka!? To tak samo jak z pokerem! Przychodzisz ze świetną maszyną - nie masz szczęścia i wracasz gratem, bo wszystkie części zostawiłeś u Lucjana z drugiej klatki. I miód prawie jak w MICROMACHINES.

Na szczęście PR ma bardzo przyzwoitą oprawę. Oczywiście nie ma miejsca na żadne ochy i achy, ponieważ gra jest typowym niskobudżetowym produktem. Na kilkunastu trasach ścigamy się po przeróżnych terenach. Jadąc wybrzeżem mijamy domy, deszczyk zrasza jezdnię, a mgła tworzy chłodną atmosferę. Ścigając się u podnóża wulkanu przeskakujemy nad jeziorami lawy, pokonujemy wertepy, nie mówiąc już o ślizgawicach w śnieżnej krainie.

Każdy z krajobrazów jest bardzo przyjemnie wykonany. Tekstury są wyraźne i kolorowe. I na szczęście nie ma tych podłych rozmyć - poziom wygładzania tekstur jest bardzo stonowany. W tle przygrywa smętna i słaba muzyczka. Dlaczego do diabła twórcy konsoli nie przewidzieli, że większość muzyczek w grach na N64 będzie brzmieć tak padacko? Na szczęście nie zaniża to w znaczący sposób miodności. Tylko troszeczkę.

Przyznaję się bez bicia, że PENNY RACERS bardzo przypadł mi do gustu. Akcja jest wartka, cały czas coś się dzieje, a do tego dochodzi możliwość tworzenia własnych tras na prostym edytorku. Zapewniam cię drogi graczu, że jeśli w jakimkolwiek stopniu przypadł ci do gustu MARIO KART lub DIDY KONG RACING to PENNY RACERS łykniesz bez wazeliny. Polecam.

Brat

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: Takara
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Street Sk8er

Niezła jazda pod Marriottem, wszyscy skejci zlani potem!

Electronic Arts dotrzymuje słowa i pod koniec marca na półki sklepów trafia STREET SK8ER - przeznaczona dla białych ludzi wersja STREET BOARDERS.
EA obiecywało poprawki i bonusy, tymczasem produkt ten tylko nieznacznie różni się od oryginału. Trasy wciąż są tylko trzy. Naturalnie im dalej - tym trudniej (w stosunku do wersji japońskiej podwyższono limit punktów konieczny do zdobycia). W przerwie między nimi możemy pofruwać sobie na halfpipe, czy w odwodnionym basenie. Jest nieźle - szczególnie replay'e mogą wywołać spore poruszenie wśród skate'owych frejków.
Gdy ukończymy Street Mode otrzymujemy dostęp do wszystkich tras - teraz możemy je katować w Park Mode, otwierając zamknięte do tej pory bramki. Możemy też zyskać nowych zawodników i takie tam drobiazgi.
Jeśli chodzi o system trików - jest prosty. Za prosty. Wystarczy wcisnąć skok + kierunek na skoczni, a nasz koleżka już leci w powietrzu obracając deskę na całe 200 sposobów. Naturalnie, 200 dla wszystkich, wliczając w to krawężniki, wariacje skok+krawężnik, i uuuh... wszystko.
W sumie może rozróżnimy z 10 różnych trików dla każdego gościa.
Ten detal - między innymi - powoduje, że intensywnego grania jest na jakieś 2-3 dni. Potem zaś sporadycznie wraca się poskakać, czy poprawić swój wynik.

STREET SK8ER ma dość nierówną grafikę. Widać, że japońskie chłopaki z Microcabin dopiero stawiają pierwsze kroki na poletku programowania PlayStation. Szczerze mówiąc nie wróżę in wielkiej kariery. Skoro na 4-letni sprzęt nie potrafią ułożyć porządnego engine'u, który chodziłby w lo-resie, z paskudnymi pikselami i nie chrupałby, to cienko widzę ich współpracę z nowszymi maszynami. Co ciekawe, gra raz jest brzydka, a potem ładna - wszystko zależy od fragmentu toru, na którym znajduje się skejter. Ogólnie jest poprawnie, ale bez rewelacji. No, ale czego można było spodziewać się po debiutantach...
Soundtrack? A jakże! Kalifornijskie kapelki grające skate punk dają na maksa czadu, a trzeba im przyznać, że akurat to robić umieją. Do gry pasuje to jak ulał, choć raczej w domu nie da się tego słuchać (choć pewnie Banan ma na ten temat inne zdanie...). Zespoły jadą ostro i całkiem głośno, a o to tu chodzi. Miał być też tryb multiplayer dla dwóch osób. To, co znalazło się w grze takim trybem nie jest, mimo nazwy. Tak samo jeździ się pojedynczo, na czas i punkty. Jedyna różnica polega na tym, że na końcu konsola podaje wynik obu graczy i pokazuje zwycięzcę. Żałosne. Można wytłumaczyć to tylko brakiem czasu developerów (choć ja nie mam zamiaru nikogo tłumaczyć).

STREET SK8ER jest pierwszym symulatorem dechy na konsole i jak na prototyp zadziwiająca dobrze się trzyma. Ale nawet mimo całej swej porcji miodu zawartej w (nie)skomplikowanych trikach, ewolucjach i soundtracku gra jest wyjątkowo niedorobiona, niedoszlifowana i niedopracowana. Zamiast dodawać kilka mało istotnych bajerków EA powinno cofnąć ją z powrotem do fazy produkcji i dać programistom dodatkowe kilka miesięcy czasu. Choć w sumie nie było takiej potrzeby - gra i tak sprzeda się jak świeże bułeczki. Ja zaś mam nadzieję, że następcy SS pozwolą na wiele więcej i będą wyglądać o wiele lepiej. Zaraz. Cały czas narzekam, ale nawet mimo to nie potrafię pozbyć się uczucia sympatii, jakim darzę tę grę. Jest idealną "konsolówką" - czymś, co można niezobowiązująco wrzucić na 3 minuty na przykład przed wyjściem do szkoły. Mimo swoich wad jest fajna, miodna, grywalna czy jak tam to sobie nazwiecie. Pozwala choć przez chwilę pouprawiać extremalny sport każdemu, daje kopa, niesie czad i tak dalej. No ale przede wszystkim ma ten japoński, arcade'owy klimat, który pamiętamy choćby z pierwszego COOL BOARDERS. Szóstka zupełnie zasłużona - jeszcze trochę, a byłaby siódemeczka.

Gulash

PlayStation **6**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Microcabin
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Retro Force

Ludzki mózg jest prawdopodobnie najbardziej skomplikowanym tworem we wszechświecie. Ilość operacji między jego komórkami jaka w każdej chwili ma miejsce, można porównać do sytuacji, gdyby każdy z mieszkańców Ziemi prowadził naraz rozmowę przez 18 telefonów. Albo inaczej: połączeń między komórkami mózgowymi jest kilka niezłych razy więcej, niż atomów wodoru we wszechświecie.

Wspaniałość mózgu prowokuje od lat pytanie u naukowców: czy można określić granice jego możliwości, doprowadzić do jego przeładowania? Być może, gdyby ci wszyscy mądrzy ludzie zobaczyli najnowszy produkt Psygnosis - RETRO FORCE, znaleźliby się bliżej odpowiedzi. "Jest aż tak źle?" - spytacie. Nie. Wręcz przeciwnie. I to jest właśnie problem. RETRO FORCE to trójwymiarowa strzalanka, w której bohaterski stateczek obserwuje się z tyłu, z góry i kierunków pośrednich. Całość jest tematyczną i stylistyczną krzyżówką powykrzywianych surrealistycznych scenografii jakie Psygnosis wsadza, gdzie tylko może i anime'owo-mangowych elementów na dokładkę.

Graficznie gra wykonana jest wręcz pięknie. I pojazdy przeciwnika, i twoje stateczki (bo może grać aż czterech graczy na raz) płyną po ekranie z miłą dla oka gracją. Podobnie rzecz ma się z pojazdami naziemnymi. Bo jak na rasową trójwymiarówkę przystało atakują nas nie tylko latające jednostki. Są też maszyny kroczące, wyrzutnie rakiet, naziemne lasery... My zaś możemy zmieniać sobie pułap lotu i korzystając z pokładowego lasera (3 rodzaje, do których walają się po planszy powerupy) roznosić samolociki wroga, bądź instalacje naziemne, lub też samolociki traktować laserkiem, a instalacje bombami (rodzaje - jak wyżej).

Stateczków do wyboru jest cztery i właściwie mogłoby to być grze na plus, gdyby nie fakt, że parametrami niemal się nie różnią, a na dodatek mają zupełnie taki sam skład dostępnego w grze arsenału. Żaden komfort. Udźwiękowienie w RF jest jakby z zupełnie innej bajki. Przecież to co urzeka w strzelankach to możliwość rozwalania. A co za tym idzie - huk wystrzałów, wybuchy, dym, błyski. W RF motyw muzyczny (głupiutki dance) tak skutecznie zagłusza wzmiankowane wyżej odgłosy, że miast powodować masową ucieczkę miodu z uszu, przypominają suche trąbnięcia z tyłka leniwca.

A skoro już przy cechach dobrych shooterków jesteśmy, nie można zapominać o wybuchach.

Kurde, tu się musi dziać! Kineskop ma pulsować od wystrzeliwanych fal! Niestety. Wiecie jaka jest różnica między Bogiem a koderami z Psygnosis? Bóg wie wszystko, Psygnosis wie lepiej. Zamiast niebosiężnych wybuchów mamy mizerne, ledwie dymiące, czerwone wykwity, które, choć trudno nazwać brzydkimi, nie zniewalają rozmiarami. Nawet jak trafi się superwielki boss i sprzątniemy go po wyczerpującej walce, to w ramach "widowiskowego" pożegnania zaserwuje nam on kilka mizernych dymków, tu i ówdzie błyśnie, zamruga i zniknie. Brawo.

Co jeszcze powiem miłego? Ano to, że by uczynić grę trudną nie trzeba pakować na ekran kilkudziesięciu jednostek na raz. Wystarczy, że wrzuci się kilka, a będzie je trudno trafić, że zachowają się ciekawie, itp. Nieeee... Mięsa armatniego wala się tyle, że ledwie widać co się dzieje, a co najgorsze - nie nadąża się, żeby wszystkich sprzątnąć! Jakże wielką radochą jest zostawianie po sobie pustego poziomu. Przyzwyczajcie się, że tu tak nie będzie: strącicie samolociki - zostaną wyrzutnie (bo bomba ma celownik i trzeba troszkę czasu poświęcić na wycelowanie), strącicie wyrzutnie - przelecą samolociki. Może trzech dobrych graczy na raz da sobie z tym wszystkim radę.

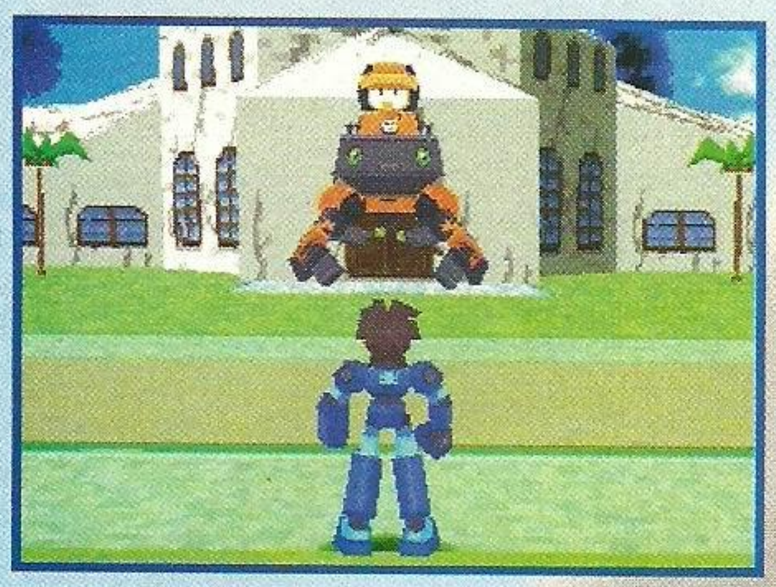
Gra jest fajna i wciąga. Pięknie wykonana, ciekawa... ale ma kilka głupich zagrywek, na które w żaden sposób nie można przymknąć oka. Jakby koderom mózg padł w momencie, gdy przyszedł czas na końcowe poprawki. Potężnie winduje ocenę dobra opcja dla kilku graczy. Daję jej mocną siódemkę. Siedem = warte zakupu.

Grabarz

PlayStation **7**

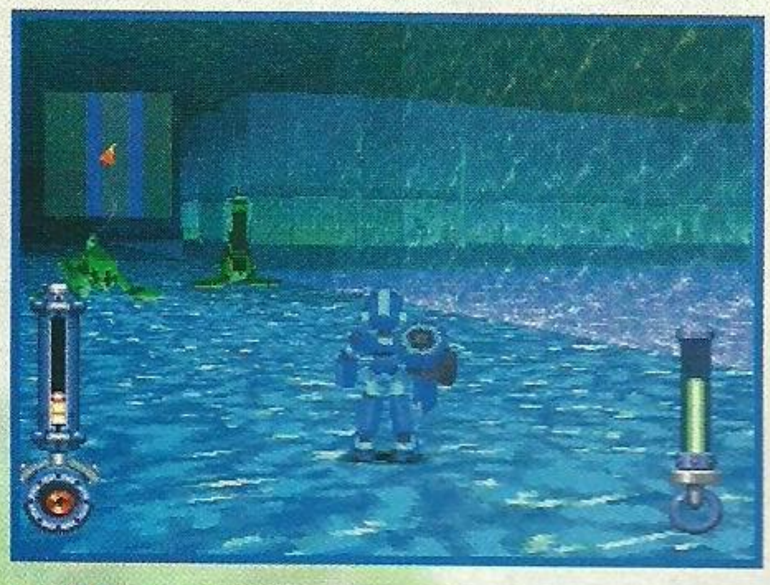
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 3
MIÓD 7

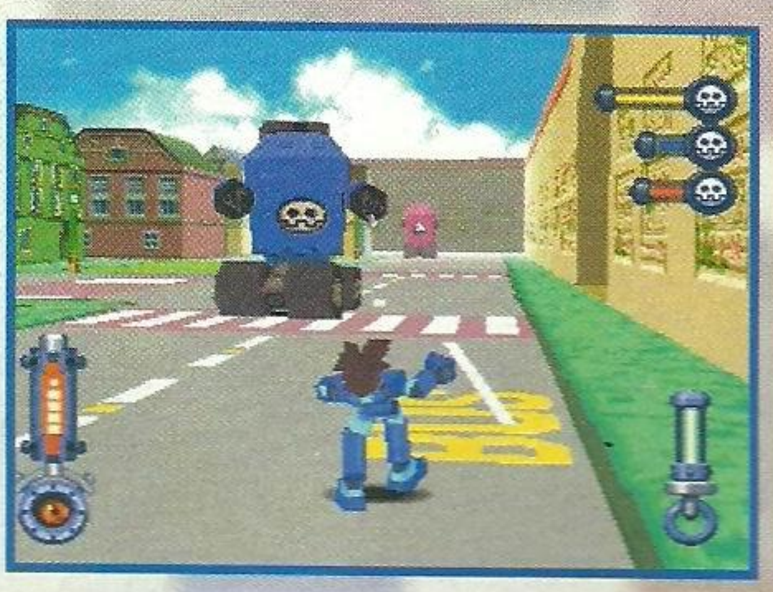
Wydawca: Psygnosis
Producent: PSG France
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap



Jest już niemal pewne, że MEGAMAN LEGENDS znajdzie się na liście rankingowej gier z 1999 roku. Niestety, rubryczka, w której wyląduje będzie nazywać się „najkoszmarniejsza grafika roku". MEGAMAN LEGENDS ma nawet szansę na pierwsze miejsce.

Megaman Legends





Szkoda, ponieważ MEGAMAN swą fabułą oraz grywalnością mógłby przykuć niejednego gracza do fotela na długie dni. Jest to jedna z tych gier, które budują swą fabułę na bieżąco. Na początku nie wiadomo, jaki cel został prostawiony przed bohaterem. Zabawę rozpoczynamy uciekając z bazy, z której wykradł on tajemniczy kryształ. Potem kraksa latającego statku i niebieski zawadiaka ląduje na wyspie, na której rozegra się właściwa przygoda. Zadaniem MegaCzłowieka jest uruchomienie maszyny i odlot z miejsca kraksy. Ale oczywiście władze miasta dostrzegły wypadek i wysłały policję, trzeba będzie wyjaśnić im jak, co i kiedy...

Z czasem poznasz uroki scenariusza. Pomożesz kobiecie, której mąż poszedł do ruin po części, podsłuchasz rozmowy przyszłych piratów, będziesz walczył z najeźdźcami miasta itd. Niewątpliwą zaletą MEGAMANA jest interakcja z otoczeniem. Postaci, które napotkamy jest cała masa. Ze wszystkimi możesz porozmawiać. Każda z nich ma coś ważnego do powiedzenia. W lochach jest mnóstwo wrogów, skrzyń ze skarbami itp. Prawdziwe i dobrze wykonane action-RPG. Postać nie ewoluuje poprzez zbieranie punktów doświadczenia, a poprzez znajdowanie różnych dopalaczy do swojego niebieskiego wdzianka. Są to nowe pancerze, bronie i inne przedmioty.

Świat stworzony przez ludzi z Capcom jest bardzo złożony. Każda postać ma swoje życie.

Warto wykorzystywać wszystkie uwagi zasłyszane od napotkanych przechodniów. Na przykład zaraz po wejściu do miasta zobaczycie, jak nauczycielka daje dzieciom wykład na temat poruszania się po ulicach. I ty także przysłuchaj się jej radom - inaczej zostaniesz na pierwszym zakręcie przejechany przez samochód.

Fabuła, interakcja, bohater to elementy w ML, które są dopracowane. Jednak jest jedna rzecz, która powaliła mnie na kolana i nie pozwoliła powrócić do gry. Grafika! Autorzy postawili sobie ambitny cel i całe środowisko trójwymiarowe stworzyli w czasie rzeczywistym. Cel szczytny ale wykonanie tragiczne. Wszystkie samochody, domy, podziemia są beznadziejne. Rozdzielczość to masakra. Kolorów jest maksymalnie szesnaście. Nie ściemniam! Naprawdę, żadnych odcieni, pięknych palet barw po prostu 16 podstawowych kolorów i to wszystko. Nie wspomnę o cieniowaniu, które zauważyłem tylko na tłach dialogowych i w menusach.

Szkoda dobrego pomysłu. Uważam, że gra byłaby hitem, gdyby zastosowano ślicznie wyrenderowane tła. Naturalnie koszty produkcji wzrosłyby, ale przecież kto jak kto ale Capcom ma w kieszeni poważną flotę i nie powinien szczędzić grosza na dobrze zapowiadający się tytuł. Fani przygodówek, którzy za nic sobie mają oprawę gier niech śmiało sięgają po MEGAMAN LEGENDS. Gra jest prosta, a scenariusz prowadzi bohatera za rączkę. Nie ma żadnych przestojów, zawsze wiadomo co i jak wykonać.

Brat

PlayStation 5

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień '99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Populous: The Begining

"Być bogiem. To najstarszy zawód świata."
Jama Dharma, Bóg Śmierci.

Korzenie POPULOUS'a sięgają zamierzchłych czasów Amigi i wczesnych PeCetów. Niejeden młody i ambitny bóg walczył wtedy o ciepłą posadkę w panteonie bogów Olimpu, a że konkurencja na boskim poletku zawsze była duża, tylko nielicznym się wiodło. Jednak to nie Olimp był pierwszy. Na długo przedtem, w innym układzie słonecznym starożytne legendy przepowiadały narodziny szamanki, której przeznaczeniem było stać się jedną z gwiazd - boginią. Teraz cofamy się w czasie - do początków, kiedy to przepowiednia zaczęła się wypełniać. Musimy poprowadzić młodą szamankę ku jej przeznaczeniu, a droga ta nie jest usłana różami. Odkąd istnieje świat o sile kandydata na boga decydowało to, jak liczne były jego rzesze wyznawców. Wiadomo, im było ich więcej, tym sprawniej wyrzynały niewiernych. Nie ma wątpliwości. Czas pokoju przeminął. Pora na wojnę! Przed nami 25 światów i trzy wrogie plemiona. Ostatni świat pacyfikujemy już jako pełnoprawny bóg - zaklęcia mają wtedy

nieograniczony zasięg, choć ich moc nadal będzie zależeć od liczby wyznawców. Zanim jednak szamanka dostąpi wniebowstąpienia, umrze nie raz, by po chwili odrodzić się w kamiennym kręgu reinkarnacji. Stąpając po ziemi może ona rzucać zaklęcia tylko na niewielkim obszarze (wyjątkiem jest teleportacja). Zasięg zwiększa się jeśli szamanka wejdzie wyżej, do wieży strażniczej albo na wzniesienie. Interakcja z terenem dograna została bardzo dokładnie. Wojownicy mozolnie gramolą się pod górkę by jak błyskawica zbiec (albo przekoziołkować jeśli jest zbyt stromo). Niestety zdarza się, że któryś z ludzi zawędruje bez naszej wiedzy w miejsce, z którego nie potrafi wrócić. Kłopot murowany, zwłaszcza jeśli przytrafi się to szamance, kiedy nie są dostępne jeszcze czary modyfikujące teren.

Poziomy zaprojektowane zostały z wielkim rozmachem i fantazją. Oczywiście zdarzają się dłużyzny (gdzieś tak koło poziomu 17). Wynagradzają je jednak pomysłowo skonstruowane następne światy. Zadanie zawsze jest jedno: wyciąć w pień wszystko co nie jest niebieskie (uwaga wyjątek - sojusz z plemieniem Chumara), ale jak udowadnia gra, można to zrobić na wiele sposobów. Zdarzy się, że uwięziona szamanka nie będzie mogła rzucać czarów, czekając na ratunek wyznawców. Innym razem zostawiona samej sobie w pojedynkę stanie przez zadaniem zniesienia z powierzchni ziemi wiosek trzech plemion. Znanym skądinąd rozwiązaniem jest armagedon - cztery plemiona staną naprzeciwko siebie na wielkiej arenie. Co prawda zdajemy się wtedy na łut szczęścia.

Oprawa muzyczna stoi na bardzo wysokim poziomie. Zmaganiom towarzyszy plemienna muzyka, czasem słychać coś na kształt rytualnych pieśni, a miękki i spokojny głos przywódczyni plemienia daje poczucie panowania nad sytuacją (nawet jeśli tak nie jest). Zarówno szamanka jak i jej lud mówią swoim własnym, egzotycznie brzmiącym językiem. Dotyczy słów czarów i odzywek wyznawców. Niektóre z zaklęć brzmią jakoś znajomo, choćby "potęga". Inne to zbitki liter. Nie pozostawiają jednak żadnych wątpliwości, że to słowa mocy. ypowiedziany w specyficzny sposób wyraz "tataranka", kiedy nasza szamanka nie rzuca tego zaklęcia, może oznaczać tylko jedno: za chwile w środku naszej wioski wybuchnie wulkan.

Może by tak załadować grę jeszcze raz?

Merlin

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Bullfrog
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecien 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Legend of Legaia

Takahiro Kaneko może mówić o raczej niepomyślnym zbiegu okoliczności. W momencie kiedy na ryku pojawiło się jego WILD ARMS, całym światem konsolowym wstrząsnęła superprodukcja Square - FINAL FANTASY VII. Produkcja Kaneko odniosła przy tym sukces, ale z pewnością fakt pojawienia się FFVII nie pozostał bez wpływu na jego skalę.

Tym razem spod ręki Kaneko wyszła LEGEND OF LEGAIA. I wiecie co? Na horyzoncie właśnie zamajaczył FINAL FANTASY VIII... Przywodzenia przykładów FF nie jest w tym przypadku spowodowane jedynie przynależnością gatunkową obydwu tytułów. Otóż zarówno FFVII jak i WA były podobne w swojej istocie. Tylko w każdym punkcie WA wypadał na tle FF po prostu blado. A dzisiaj co? FFVIII to duży krok naprzód w stosunku do poprzedniej części. A LEGAIA - nie tak do końca.

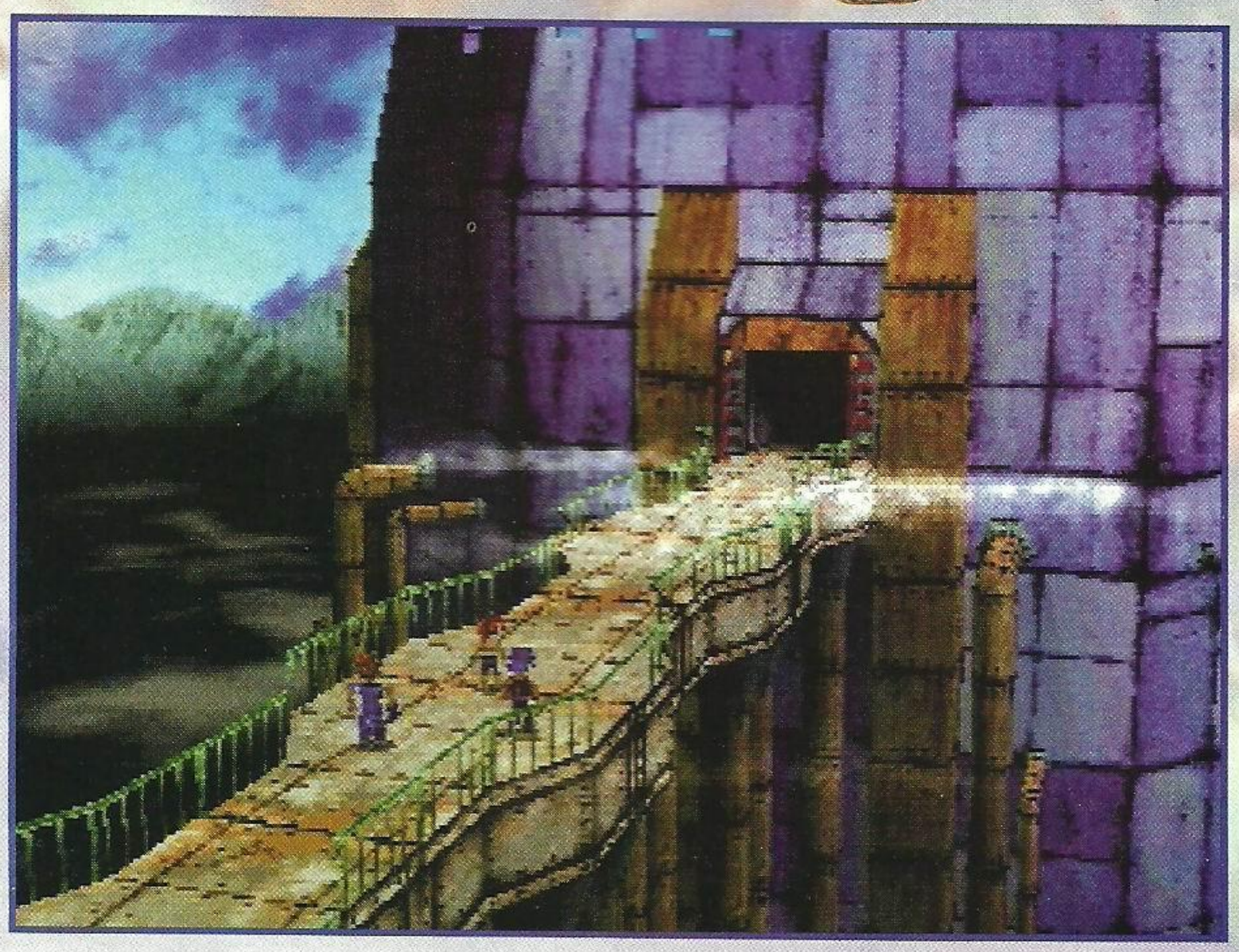
LEGAIA jest próbą przeniesienia znanego z klasyki sf motywu buntu robotów na grunt konsolowych RPG-ów.

Roboty zostały jednak zmienione przez tajemnicze istoty zwane Seru. Okazuje się, że w dawnych bardzo czasach, kiedy ludzie byli jeszcze słabi bogowie postanowili wyciągnąć do nich pomocną dłoń. Ponieważ żaden człowiek nie miał szans w walce z żywiołami, czy nawet dzikimi zwierzętami, na świecie pojawiły się Seru. Były to istoty, które potrafiły łączyć się z ludźmi. W efekcie takiej symbiotycznej krzyżówki ludzie nabierali nowych umiejętności, stawali się potężni i mogli dokonywać rzeczy o jakich wcześniej nawet nie śnili. Niestety, nic co dobre nie jest wieczne. Nagle Legaię spowijać zaczęły kłęby Mgły. W jej oparach Seru zaczynały buntować się. Co więcej - te Seru, które były przyłączone do ludzi zamieniały swoich nosicieli w bezmyślne i krwiożercze bestie. Same Seru także nie były lepsze, przyczepiając się do dzikich zwierząt i atakując wszystkich naokoło. W rezultacie garstki ocalałych przy życiu ludzi pozamykały się w małych miastach enklawach. Zupełnie przestając korzystać z Seru w obawie, że Mgła może przejąć nad nimi kontrolę.

W takich to niespokojnych czasach czternastoletni Vahn w wyniku splotu różnych okoliczności staje się nosicielem Ra-Seru. Seru, które zdolne jest przeciwstawić się Mgle. Są to jakby boskie Seru, zesłane aby pomóc ludziom. Do Vahna szybko dołącza jeszcze dwójka bohaterów - wychowywana przez długi czas przez wilka młoda i zupełnie niedoświadczona Noa, oraz mnich Bironu, Gala - wojownik ślubujący, że nigdy nie skala swego ciała żadnym Seru. Mnisi Bironu to odpowiednicy mnichów Shao Lin. Non stop trenują w swoim klasztorze, a dzięki temu, że każdy z członków ślubuje zachować czystość i nigdy nie skorzystać z Seru - nie zostali dotknięci tragedią w takim stopniu jak reszta świata.

Trójka ta wyrusza do walki z Mgłą. Broń stanowią owe Ra-Seru, które obdarowały każdą z postaci (nawet Gala musiał się złamać) potężnymi mocami. Celem jaki stoi przed bohaterami jest ożywianie specjalnych Drzew Genezy. Drzewa te posiadają moc rozwiewania Mgły. Niestety, każde z Drzew ma ograniczony "zasięg", a ponadto każdego niemal pilnuje jakiś boss. Drzewa ożywiane są przy pomocy połączonych sił Ra-Seru trójki bohaterów. Oczywiście to nie jedyne zadanie. Vahn i jego kompani muszą także niszczyć stawiane przez kogoś Generatory Mgły oraz wykonywać jakieś proste "przynieś - podaj - pozamiataj" jakie zwykle proponują mieszkańcy (po powrocie do swej ludzkiej postaci) oczyszczonych z Mgły miast.

LEGEND OF LEGAIA jest kolejnym rpg-iem, który wyjmie z życia około 30 godzin. Tylko powstaje pytanie. Komu? Gra ta nie ma zbyt wielu elementów, które mogłyby przykuć do niej wszelkiej amatorów rozrywki, w której kluczową rolę rozgrywa szary pad. Jest to RPG, z tych przeznaczonych dla zatwardziałych amatorów gatunku. Jedynie oni, po przegryzieniu się przez surową warstwę oprawy



graficznej, irytująco grubą powłokę przypadkowych bitew (występujących, podobnie jak w WILD ARMS, zdecydowanie nazbyt często) i piekielnie mdły farsz nudnej fabuły dostrzegą tu coś więcej. Z przykrością trzeba powiedzieć, że pomimo iż gra jest trójwymiarowa, twórcom nie udało się osiągnąć przyzwoitego efektu podczas eksploracji miast. Grafika jest nieładna, bardzo kanciasta i po prostu niefajna. Naprawdę trudno przekonać się do takiej oprawy nawet po kilku godzinach męczenia się z Mgłą. Przypadkowe bitwy doprowadzają do szału, tym bardziej, że rozegranie jednej jest dosyć długie (animacje czarów i ataków trwają odpowiednio i nie daje się ich urywać). To prawie tak, jakby w każdej walce rzucić ze dwa - trzy KNIGHTS OF THE ROUND... Niestety gra została też słabo zbalansowana. Już nie wypowiadam się na temat liniowości scenariusza, bo w promieniu pół roku nie miałem kontaktu z RPG-iem prawdziwie nieliniowym, ale z czasem. To jest tak. Przez pierwsze dwadzieścia godzin gry nie dzieje się nic. Miasto, walka, drzewo, boss, miasto, walka, drzewo, boss, miasto, generator, boss... I nagle, w dwóch trzecich gry autorzy przypomnieli sobie o wprowadzeniu jakichś ubarwiaczy. Nagle pojawia się miasto z różnymi mini grami - walki na arenie (a la te z FFVII), jednoręcy bandyci, proste mordobicie (na zasadzie kamień, nożyce, papier ale z udziałem postaci z gry - fajna rzecz), konkurs taneczny (prościutki PARAPPA) i parę innych detali, które dodają grze wigoru. Potem zaczyna się też coś dziać - wyjaśniają się przyczyny stanu rzeczy, powoli okazuje się kto tak naprawdę jest tym złym. Na okrasę, jakby w ostatniej chwili dorobione są historyjki postaci (poznajemy ich wnętrza itd.). Gdyby cała

gra miała takie tempo przez cały czas to byłoby fajnie. A tak - jest trochę za bardzo rozwodniona. No dobrze, sytuację ratuje efektowny i całkiem dobrze sprawdzający się w praktyce system rozgrywania bitew. Oczywiście jest turowy, ale zrobiony został w sposób bardzo ciekawy. Podczas bitew kamera przenosi się w pełen trójwymiar. W zasadzie wygląda to jak jakieś mordobicie. Zaczyna się wklepywanie ciosów i... zaraz, zaraz. Przecież to żywcem wzięte z XENOGEARS. Ataki są cztery - ręka, atak na dół, druga ręka (ta z Ra-Seru) oraz atak na górę. Poprzez kombinację tych czterech sposobów ataku (odpowiadają im symbole trygonometryczne na padzie) można trochę przeciwnikowi nawkładać. Ilość ciosów jakie może wykonać postać zależy od jej poziomu doświadczenia oraz broni, którą trzyma w ręku. Z reguły najwięcej może nastukać Noa, a najmniej Gala. Najlepsze jest jednak to, że poprzez tworzenie odpowiednich sekwencji można tworzyć swoje combosy. Uczy się ich poprzez przypadkowe kombinacje (co przy pięciu przyciskach robi się już trudne) albo uczy od napotykanych osób. W sumie jest ich około 17 dla każdej postaci. Czasami trafiają się też Hiper Combosy - te są już znacznie mniej liczne, ale też konkretnie naruszają przeciwnika. Zdobywa się je poprzez pokonanie bossów, lub znalezienie specjalnych ksiąg. Na koniec są jeszcze Super Hiper Combosy - są to serie kilku combosów połączonych w absolutnie śmiertelne serie. Oprócz tego w walce można wykorzystywać magiczne umiejętności przejmowane od pokonanych Seru. Jest to coś w rodzaju Summonów. Ze zbyt długimi animacjami. Gra ma porządną oprawę dźwiękową, dobre bitwy, przyjemne mini-gry. Oraz całkiem śmieszną dziewczynę, rzucającą czasami niezłe teksty (w rodzaju "a kto to jest alfons?" rzucane w najzupełniej niewinny sposób). Ciekawy jest też scenariusz. Ma kilka nietypowych zagrań - np. niektóre postacie robią ci testy z zasłyszanych przed chwilą informacji. W ten sposób gra upewnia się czy rozumiesz fabułę, a jednocześnie nagradza w wypadku poprawnych odpowiedzi. W innym momencie nagle trójka bohaterów rozdziela się. A gracz przełączając się między nimi musi kolejno otwierać drogę sterując raz jedną, a raz inną. W sumie nieźle.

Tylko dlaczego została stłumiona średnią grafiką i przeklętymi, ciągnącymi się jak makaron bitwami? W porządku. To retoryczne.

Banan

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: SCEE
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień 99
Wykorzystuje: Memory Card

Co byś zrobił, gdyby któregoś spokojnego dnia na głowę spadła ci mała różowa świnia i poprosiła o odprowadzenie do mamy? Pewnie poszedłbyś do psychiatry i zaczął brać tabletki na uspokojenie. Natomiast pewien młodzian, któremu to nieszczęście się przydarzyło, sięgnął po miecz i wraz z uroczym stworzonkiem wybrał się na niebezpieczną wyprawę...

Guardian's Crusade

jak to zwykle bywa, podczas wędrówki stali się przyjaciółmi na całe życie. Ale nie ma co się śmiać. Fabuła GUARDIAN'S CRUSADE jest naprawdę rewelacyjna. Nie uważam się za mięczaka ale dosyć często się wzruszałem, cieszyłem i przeżywałem grę. Produkt Activision posiada to co najbardziej cenię sobie w RPG. Sugestywną wymowę. To coś wspaniałego poczuć łzę na policzku w momencie, gdy dopiero poznanego różowego przyjaciela musisz odstawić do niebezpiecznych jaskiń i tam go porzucić. W GC to, co dzieje się na ekranie, czujesz także w sercu. Masz wyrzuty sumienia, jesteś apatyczny ponieważ czujesz się winny. Myślisz sobie - małe niemowlę błąka się gdzieś po jaskiniach, a ja wyleguję się w ciepłym łóżeczku. Cieszysz się wraz z bohaterem gdy podejmujecie decyzję o odnalezieniu świnki. Im dłużej jej szukasz, tym bardziej się niepokoisz. A może ona już nie żyje? Takich sytuacji w tym RPG jest wiele, jeśli kochacie gry to uważajcie - serce nie raz wam zadrży.

GC oferuje nam przebogaty arsenał wrogów, przedmiotów, czarów (choć to nie do końca są czary), broni i postaci, które spotkamy. Pod tym względem jest naprawdę dopracowany. W lochach i jaskiniach można spotkać skrzynie pełne skarbów, w wioskach zawsze są sklepy z bronią i przedmiotami oraz mnóstwo NPC-ów, z którymi można porozmawiać. Nie brakuje też przeciwników, choć w pewnej chwili zaczyna irytować ich wygląd. Na głównej mapie, po której podróżujemy, zawsze są widoczni jako różowe kijanki! Dopiero po przejściu w system bitewny widzimy ich prawdziwą postać. Walka zorganizowana jest w podobny sposób do WILD ARMS, czyli system turowy w trójwymiarowym środowisku. Ciekawostką jest fakt, GC posiada chyba jedno z największych bestiariuszy oraz ogromną ilość ras przyjaznych bohaterowi. W każdej nowoodkrytej wiosce żyją przeróżne stworzenia. Jednak nie są to znane nam z krain fantasy elfy czy krasnoludy. Activision na potrzeby gry stworzyło własne nazwy ras. Także bardzo ciekawy jest system czarów. Tutaj tak naprawdę nie ma magii, a są zabawki, które należy odnaleźć. Każda z nich ma własne cechy - jedna wybucha po trzech turach, druga leczy, są także paraliżujące wroga i wiele innych. W sumie jest ich z siedemdziesiąt. Warto także wspomnieć o naszym różowym przyjacielu Baby. Na początku świnka będzie zwiewała z każdej walki, z czasem jednak zacznie zbierać punkty doświadczenia i stanie się groźnym przeciwnikiem, a jednocześnie wspaniałym kompanem.

Wspaniałej całości dopełnia oprawa graficzna i muzyczna, obie na bardzo wysokim poziomie. Grafika przypomina tę z FF TACTICS. Jest bardzo kolorowa i estetyczna, choć dosyć prosta. Ale raczej każdemu przypadnie do gustu. W tle przygrywa muzyka, która buduje odpowiedni nastrój tak, aby gracz mógł się wczuć. GUARDIAN'S CRUSADE to udana gra i nie ukrywam, że bardzo mi się podobała. Wszystko w produkcji Activision, wydaje się być dopracowane, a grając w GC nie czuje się tego czasu jaki nas dzieli PAL'owej wersji FF OVIII.

Brat

GAME BOY®

Doszły mnie słuchy, że ciężko kupić cart z angielską wersją ZELDY DX na kolorowego GameBoya - zamiast tego oferowana jest podła wersja niemiecka. "Ja, ja, sehr gut Herr Link." Mówiła mama, żeby się języków uczyć, a ja wolałem wtedy grać... Uważajcie więc przed ewentualnym zakupem i upewnijcie się co do wersji!

GB-Man

GAME AND WATCH GALLERY 2

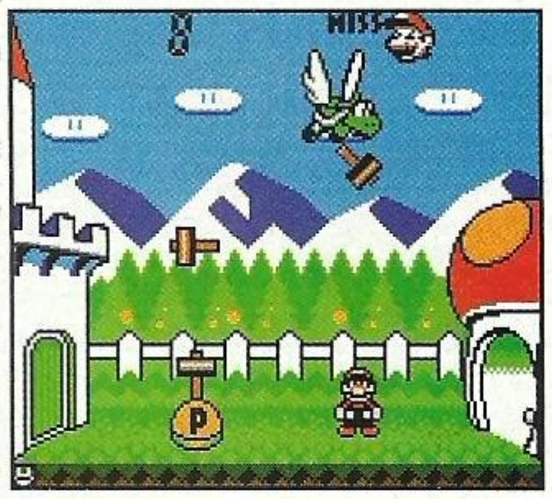
Wygląda na to, że Nintendo chce stworzyć całkiem długą serię gier Game&Watch. Recenzujemy część drugą, tymczasem podano już pierwsze informacje dotyczące trzeciej. Ale o niej następnym razem

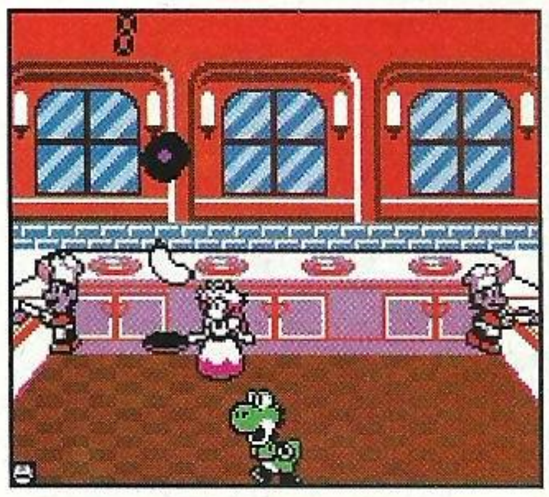
W GAME AND WATCH GALLERY 2 upchnięto nie jak poprzednio trzy, ale pięć starych, prostych gierek zręcznościowych. Mamy tu słynnych spadochroniarzy zlatujących do łódki (PARACHUTE), ponadczasowgo i dwuekranowego DONKEY KONG'a, zawsze aktualnego kucharza odbijającego patelnią latające po całej kuchni kiełbaski (CHEF), Yoshiego broniącego j aj przed inwazją stworów (VERMIN) oraz mniej znaną grę polegającą na przebieganiu Mariem na drugą stronę ekranu o nazwie HELMET.

Wszystkie gierki dostępne są w dwóch wersjach: w oryginalnej - (jednokolorowej i rozpikselowanej) i nowoczesnej (kolor, duże postacie itd.) grafice. Łza się w oku kręci, gdy patrzy się na starego KONG'a.

Oprócz samych gierek w pakiecie znajduje sie sporo bonusów, które są tu jak najbardziej na miejscu. Jest galeria, gdzie w miarę zdobywania odpowiedniej liczby punktów odkrywają się fajne obrazki, są też podpowiedzi dla osób, które nie mogą sobie poradzić z niektórymi grami i kilka innych rzeczy. W sumie pakiet jest świetny - lepszy od pierwszej części i na pewno będzie sie podobać.

OCENA: 7/10

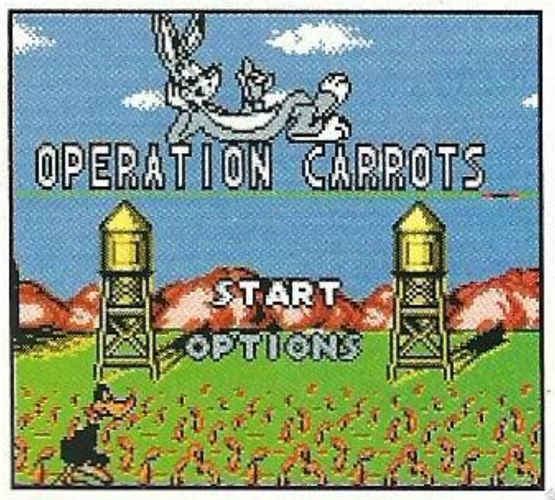


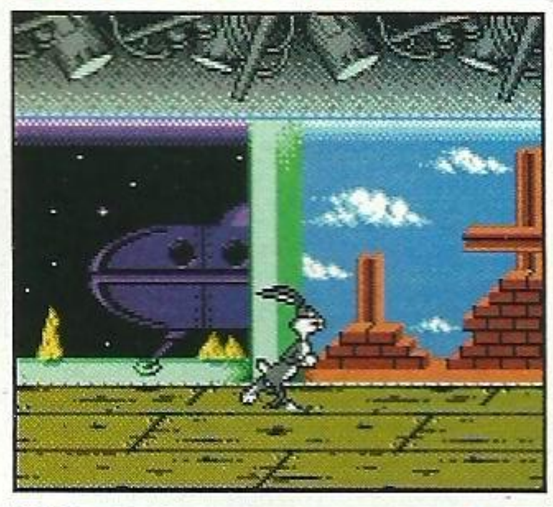


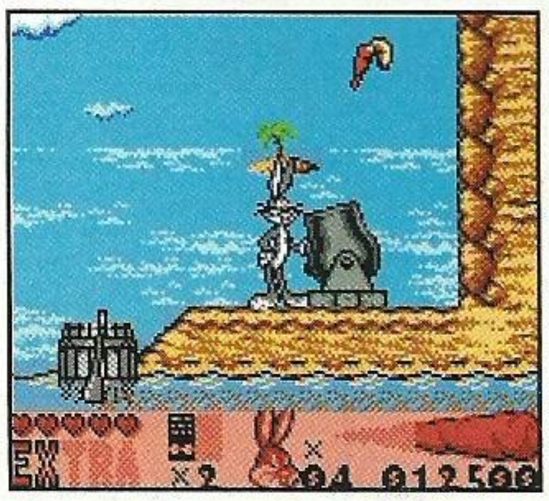
OPERATION CARROTS

Może zabrzmi to śmiesznie, ale Infogrames wyrasta na czołowego GameBoy'owego developera - wśród wydanych ostatnio na tę maszynkę gier, ich produkcje zdecydowanie wybijają się ponad przeciętność. A poza tym firma jest w posiadaniu licencji umożliwiającej jej wykorzystywanie znanych postaci z kreskówek Warnera, z czego skwapliwie korzysta. Kolejną, po SYLVESTER&TWEETY/TWOUBLE "Warnerówką" jest OPERATION CARROTS.
W rolach głównych występują tu Bugs Bunny i Lola Bunny. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy oba króliki wypełzają ze swoich norek i z przerażeniem obserwują straszny widok: ktoś w nocy oszabrował ich własne pole marchewek! Zadaniem szaraków będzie odnalezienie ukochanych warzyw.
OC to śliczny, w pełni scrollowany platformer z dobrą i wyraźną grafiką, płynną animacją i nienarzucającym się dźwiękiem. Kolejne poziomy są odwzorowaniem najpopularniejszych kreskówek z Buggsem.
Spotkamy też całą plejadę znajomych z filmów - Duffy'ego, Meksykanina i tak dalej. Polecam.

OCENA: 8/10



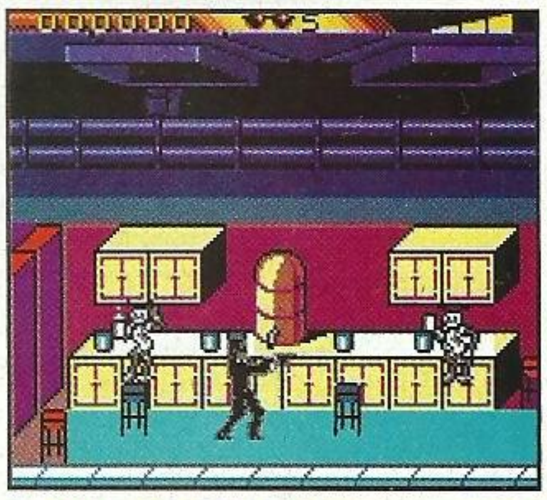


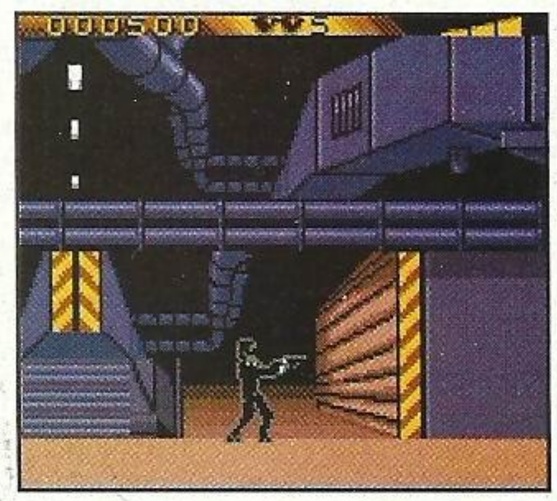


MEN IN BLACK - SERIES

Pozbawię wszystkich złudzeń - gra MEN IN BLACK THE SERIES nie powstała w oparciu o znakomity film kinowy z Willem Smithem. Zrealizowano ją na motywach beznadziejnego animowanego serialu telewizyjnego. Bohaterowie ciągle potykają się z obcymi na Ziemi, ale brak im charyzmy aktorów kinowych.
Gra jest prostym platformerem. Grafika jest słaba i przypomina gry sprzed ładnych paru lat. Dziś standardem jest płynny scrolling ekranu i staranna animacja głównego bohatera. Tymczasem postać, którą kierujemy w MIB składa się ledwie z kilku pikseli i jest ogólnie mówiąc padacka.
Tła są na ogół surowe i nie cieszą oka. Także dźwięk nie wybija się niczym ponad przeciętność. Jeśli zaś chodzi o miodność, to ciężko będzie ją tu znaleźć. Wrogowie wypadają znienacka, gra wydaje się nie mieć żadnego celu ani ideologii.
Moim zdaniem MEN IN BLACK: THE SERIES to kawał zmarnowanej licencji filmowej. Opisywane obok przygody królika są tysiąc razy lepsze...

OCENA: 4/10





SYPHON FILTER

help!

To taki mały podręcznik dla ambitnych. Macie tu same wskazówki. Ale jeżeli skorzystacie ze wszystkich, to nie natraficie na żaden problemy.

txt: Banan

Wskaźnik niebezpieczeństwa - W rogu ekranu widnieje sobie mały wskaźnik. To twój najlepszy przyjaciel. Określa on szansę na trafienie Gabe'a przez wroga. Kiedy dojdzie do końca, znaczy że przeciwnicy będą cię szatkować. Dlatego najlepiej jest szybko uciekać z linii strzału, jak tylko zaczyna się napełniać.

Poruszanie się - Gabe ma standardowy arsenał ruchów. Bieganie, skradanie się, strafe'owanie, turlanie po ziemi... Nie potrafi co prawda skakać, ale w pobliżu jakichś obiektów (np. krawędzi lub jakiejś belki) potrafi na nie wskoczyć - wystarczy nacisnąć trójkąt. Ten sam przycisk służy też do aktywowania przycisków itd. Aby zejść z jakiegoś wysokiego miejsca trzeba podejść do jego krawędzi skradając się. Uwaga tutaj - upadek z pewnej wysokości (jak się niestety przekonacie - trochę zbyt małej) może być śmiertelny. Najzabawniejsze jest jednak to, że w pewnym momencie okaże się, że trzeba nieźle mieszać. Np. skradając się, podejść do krawędzi, wyciągnąć broń, ustawić tryb snajperski i zdjąć gościa. Albo ustawić tryb snajperski, wychylić się zza ściany, przybliżyć głowę nadchodzącego gościa i posłać mu kulkę. Wymaga to naciśnięcia i trzymania czasem i do czterech przycisków. Przydatne jest kombinowanie ze strafe'owaniem, kierunkami i turlaniem się. Przy odrobinie wprawy można całkiem efektywnie unikać strzałów jednocześnie prując we wrogów.

Przeciwnicy - W grze na radarze pojawiają się tylko przeciwnicy, których już widziałeś. Dlatego nie wybiegaj gdzieś tylko dlatego, że nie świeci żadna kropka. Oni tam są. Tylko ty po prostu jeszcze ich nie widzisz.

Celowanie - Trzymając R1, Gabe automatycznie lockuje się na najbliżej stojącej postaci (można zmieniać cele). Bardzo przydatne przy eliminowaniu przeciwników podczas biegania. Podczas rzucania granatami, powoli napełnia się pewien wskaźnik. Należy poczekać maksymalnie długo - oznacza on bowiem jak celnie rzuci nim Gabe. Przydatne podczas walki z Rhoemerem.

Rozglądanie - Tryb celowania jest bardzo przydatny, także do samego rozglądania się. Czasami zdarza się bowiem tak, że jakieś miejsce jest niewidoczne - np. nawis na który trzeba wskoczyć. Dlatego rozglądaj się po całym terenie. I próbuj dostać się wszędzie. Szczególnie w jakieś trudno dostępne miejsca, w których są przeciwnicy. Z reguły bowiem - gdzie są oni, tam zwykle możesz się dostać i ty. Tak więc ruszaj w ich ślady. Po prostu podchodź do każdego miejsca i naciskaj trójkąt. Czasami Gabe potrafi wskoczyć w miejsca, których nigdy być o to nie podejrzewał.

Windy - przed skorzystaniem z jakiejkolwiek windy - najpierw przywołaj ją(naciskając przycisk bądź strzelając w niego) o ile nie chcesz rozkwasić się na dnie szybu.

Światło - W kilku misjach możesz zwiększyć swoje szanse poprzez rozwalenia źródeł światła (najlepiej jest robić to Tazerem, żeby nikt nie usłyszał i żeby nie tracić amunicji). Jeżeli tylko masz karabin snajperski z noktowizorem, to od razu odwracają się role myśliwego i zwierzyny.

Turlanie - Niektóre dziury w ścianach możesz przejść tylko po wturlaniu się w nie.

Headshoty - Przytrzymując L1 można sobie ręcznie wycelować we wroga. Bardzo przydatne w misjach skradankowych gdzie istotne jest szybkie i ciche wyeliminowanie wroga, oraz w takich, gdzie klienci noszą kamizelki kuloodporne. Dodatkowo - karabinki snajperskie pozwalają w tym trybie na zabawę z przybliżaniem i oddalaniem celu.

Przeładowywanie - Korzystając z broni automatycznej należy pamiętać o częstym jej przeładowywaniu. W zasadzie po rozwaleniu każdego gościa najlepiej jest szybko wcisnąć trójkąt. Kiedy bowiem magazynek wyczerpie się nagle w momencie, kiedy naprzeciwko właśnie stoi koleś z Shotgunem to jest to raczej tzw. krótka piłka.

Zmiana broni - Czasami dochodzi do tego, że w trakcie gorącej wymiany ognia, skończy się amunicja. Aby szybko zmienić broń wejdź wtedy do menu opcji (Start) i tam spokojnie zmień sobie zabawkę. Zaoszczędzisz w ten sposób gorączkowego przelecenia całego arsenału w poszukiwaniu stosownego "argumentu".

Latarka - Chociaż wydaje się to oczywiste, to nie zapominaj, że we wszystkich ciemniejszych miejscach po prostu trzeba wyciągać latarkę i sprawdzać teren. Ciemność bardzo często skrywa przydatne sekrety.

Materiały wybuchowe - W SYPHON FILTER wybuch blisko Gabe'a równa się śmierć. Dlatego korzystając z granatów lub wyrzutni należy dbać o to, aby znaleźć się z dala od miejsca, w którym będą eksplodować.

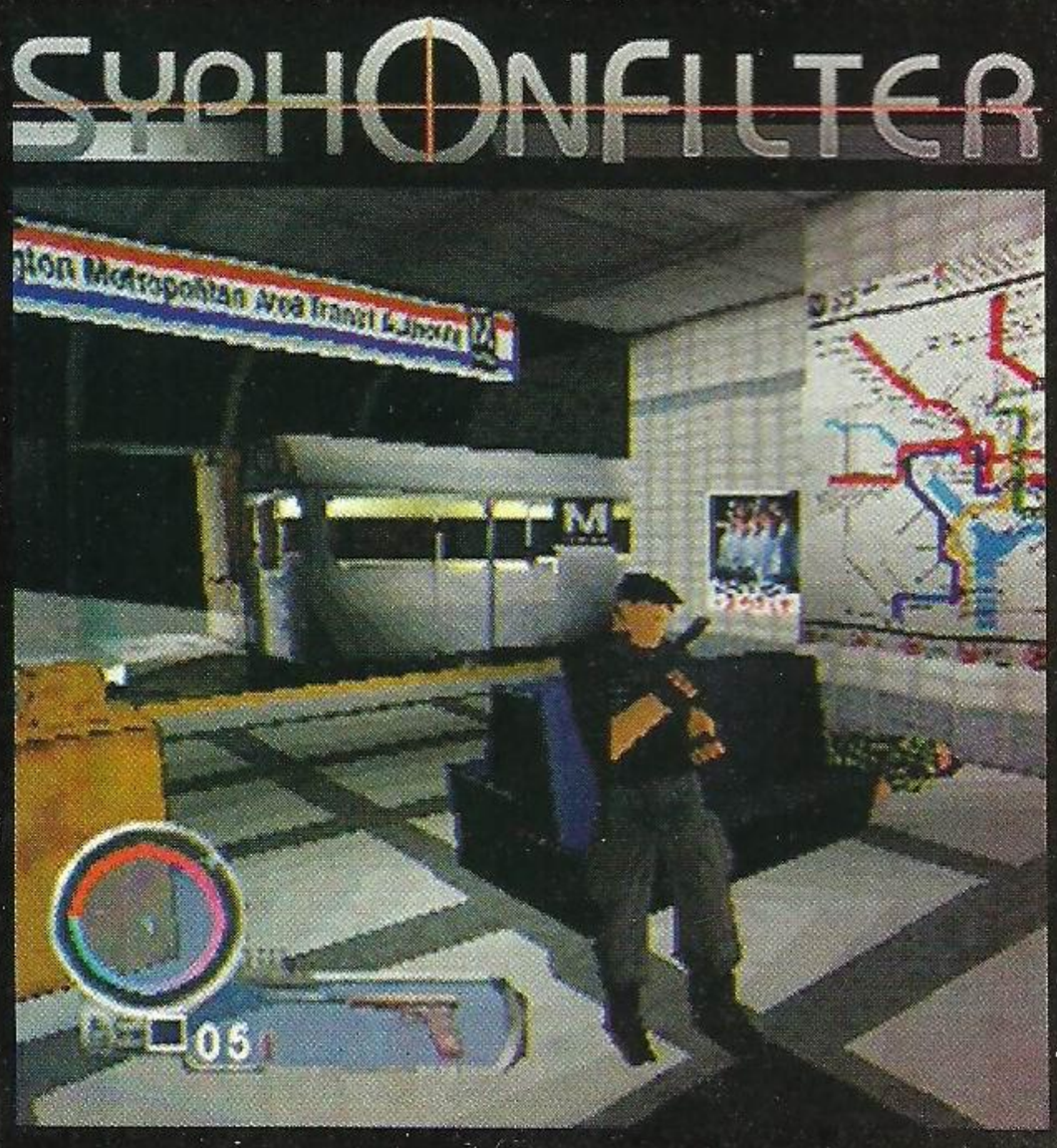
Eksplodujący przyjaciele - W grze jest sporo niespodzianek. Na suficie wisi żyrandol - zestrzel go, kiedy przebiega pod nim przeciwnik. Tak samo rób z beczkami, probówkami (niektóre wypuszczają trujący gaz) i czym się tylko da. Często za cenę jednego strzału możesz np. pozbyć się wtedy ukrytego za węgłem nieprzyjaciela.

Checkpointy - Niestety gra ma piekielnie dobre checkpointy. Nie są w żaden sposób zaznaczone (po prostu nagle pojawia się napis o zachowaniu gry). Zapamiętują niestety wszystko, również znajdujących się wokół nieprzyjaciół. A to bardzo boli - szczególnie jeżeli w momencie autosave'a pod koniec misji właśnie atakuje cię czterech gości z karabinami maszynowymi, a twoja kamizelka jest na wyczerpaniu. Położenia checkpointów można się na szczęście domyślać - z reguły są one w miejscach, w których znajdują się cele misji. Dlatego najpierw trzeba miejsce wokół celów misji starannie przeczesywać i rozwalać wszystkich przeciwników.

Kamizelka - Niestety pancerz Gabe'a nie jest zbyt mocny i strzały z niektórych giwer mocno go nadszarpują. Pancerze są jednak porozrzucane w różnych skrzyniach na terenach misji. I jeszcze jedno. Z reguły skrzynie z kamizelkami są gdzieś w pobliżu checkpointów. Aha. W grze jest jeden karabinek, który może przebijać kamizelki przeciwników. K3G4. Jest przydatny w misjach, gdzie na otwartym terenie atakuje cię kilku kolesi w kuloodporniakach i nie ma czasu na zabawę z headshotami. Niestety karabin ten ma małą pojemność magazynka, a amunicji do niego co kot napłakał.

Skaner - W misji trafia się na trudne momenty z odnajdywaniem zakażonych zwłok. Trzeba tam bardzo rozważnie korzystać ze skanera i uważnie przeglądać nim wszystkie większe skrzynie. Skaner przydaje się też w patrzeniu przez ściany.

Przeszkody - Gabe często natrafia na kłopotliwe fragmenty. Nagle okazuje się, że cały poziom już obszedłeś, zwiedziłeś wszystkie lokacje i ... nic. Nie umiesz wyjść. Wtedy trzeba popróbować skakać. Czasami trzeba powskakiwać na jakieś rury, innym znowu - wręcz przeciwnie - zeskoczyć w jakąś szczelinę.



Przyciski - W sytuacjach bez wyjścia trzeba szukać celu. Nie raz okaże się, że przejście uaktywni się dopiero po trafieniu w jakiś przełącznik.

Tazer - Bardzo dobra i niedoceniana broń. Tazer jest pomocny przy cichym pozbywaniu się przeciwników. Wystarczy trafić klienta i trochę potrzymać spust, aby przysmażyć gościa. Jedyna wada - Gabe jest wtedy narażony na ogień kumpli trafionego. No chyba, że nie żyją... Problemem mogą być goście w kamizelkach, ale wystarczy trafić ich z Tazera w głowę albo w nogi - efekt będzie dosłownie "piorunujący"...

Kłopotliwe poziomy

Oto te, na których natrafić można na najbardziej frustrujące momenty.

2. Po wnętrzu metra można naprawdę długo chodzić i nie znaleźć wyjścia. Kluczem jest pewna metalowa belka, niedaleko miejsca z C4 (trzeba poszukać z latarka na torach po załatwieniu gościa z granatem). Po znalezieniu materiału wybuchowego ostrzela cię koleś. Wejście na wyższy poziom metra znajduje się na belce, z której strzela.

6. Niestety musisz nauczyć się na pamięć

miejsc, z których wychodzą strażnicy (zawsze zachowują się tak samo) i jaką drogę przemierzają. I teraz tylko wybierz najdogodniejszy moment do ich zdjęcia. Próbuj do skutku. Aby umożliwić windzie wjazd na samą górę, strzel w iskrzący się przycisk.

7. Kiedy dojdziesz do miejsca, w którym Gabe powie coś o improwizacji wskocz na belkę wiszącą nad szklaną kopułą. Przejdź na sam jej środek i zeskocz. Kiedy będziesz musiał załatwić Marę wejdź na dinozaura i użyj trybu snajperskiego aby wytrącić jej karabin. Albo też przyatakuj ją Tazerem. Pamiętaj o jednym - nie możesz jej zabić.

8. Aby szybko pozbyć się Gabreka, rzuć w niego i jego dwóch kumpli granatem gazowym. Zginą na miejscu bez jednego wystrzału.

11. W tym etapie prędkość to wszystko. Dlatego od razu zaczynaj biec i przez długi czas nie przestawaj. W ten sposób ominiesz wielu przeciwników, którzy nie zdążą ci przeszkodzić. Kiedy już do ciebie strzelają turlaj się i biegnij zygzakiem. To pomoże. No i czasami strzelaj w beczki - to zaoszczędzi czas. Ostatniego strażnika (tego przy bramie) dobrze jest załatwić - ma kamizelkę i rzuca granatami, i potrafi zabić nawet po opuszczeniu bazy (podczas ściemniania ekranu)!

13. Nie używaj granatów gazowych jeżeli nie będzie to konieczne. I zatrzymaj jakieś do następnego etapu.

14. W pewnym momencie, śledząc naukowca musisz bezszelestnie zdjąć dwóch strażników. Kiedy ludu kupa to Herkules... też by sobie bez granatu nie dał rady. Później tylko depcz profesorkowi po piętach. A następnie to samo z koleżanką.

15. Ciał szukaj we wszystkich większych skrzyniach. Pierwsza jest w miejscu, na które wchodzisz - to tam gdzie strzelają do siebie ludzie Phagana z góry i żołnierze Rhoemera z dołu. Musisz wejść na półkę i dalej na wzniesienie. Jest tam skrzynia z ciałem (do zobaczenia przy pomocy Skanera uzyskanego od Eriksona). Reszty, w podobnych skrzyniach, szukaj sam.

17. Dużo strzelania do eksplodujących beczek. Nie zatrzymuj się na chodnikach zawieszonych nad płomieniami. I strzel w przycisk aby przywołać windę.

18. Przy jednym z mostów można zejść na dół po skrzyniach i belkach.

19. Najpierw zejdź po belkach (zmieniaj widok aby patrzeć czy dobrze skaczesz).

20. Aby przeczytać instrukcję musisz zjechać windą na dolny poziom, a następnie wspiąć się na rurę obok rakiety. Na burcie jest klapka, w której przeczytasz co trzeba. Po animacji musisz jak najszybciej pobiec do zamykającej się śluzy. I tak pewnie dwa-trzy razy nie zdążysz, ale to możliwe. Komputer, który musisz aktywować znajduje się naprzeciwko drugiej oszklonej niszy z terrorystami. Załatw ich i zabaw się w informatyka. A potem rozwal Rhoemera.

Bossowie

W grze występuje trójka prawdziwych bossów. Poza nimi w zasadzie wszystkich można załatwić pojedynczym strzałem w głowę (nie zawsze jest to łatwe, ale zasługuje na uznanie). Trójka bossów wymaga nieco innego podejścia.

Girdeaux. Podobnie jak się to ma z granatami, jego miotacz ognia jest śmiertelny. Jeden trafiony strzał i Gabe koña w płomieniach. Na samym początku misji podbiegnij do platformy, po której chodzi Francuz i wejdź na nią. Teraz cały czas ustawiaj się w ten sposób, aby statua stojąca na środku pomieszczenia była między wami. Stojąc przy niej przestawiaj się na tryb strzelania z celowaniem ręcznym. Musisz trafić Girdeauxa w czerwony punkt na głowie. Nie pozwól tylko, żeby zdążył się wychylić na tyle, aby trochę cię przysmażył. Po trafieniu podbiegnij trochę w drugą stronę i ponów całą akcję. Po kilku trafieniach będzie po nim.

Helikopter. Ten jest już trudny. Zaraz po tym jak śmigłowiec wyleci, ostrzelaj go z jakiejś szybkostrzelnej broni, celując automatycznie. Kiedy kilka razy mu poprawisz i zacznie dymić (nie marnuj jednak za dużo amunicji na próżno - trafienia są celne tylko wtedy, kiedy z kadłuba sypią się iskry) zacznie stosować inna taktykę. Kiedy będzie wylatywał powoli i strzelał przed siebie to musisz się kryć. Jedna taka seria załatwi cię od razu. Z reguły, w momentach kiedy tak strzela zrzuca też na dach żołnierzy. Zaczekaj więc aż przeleci ci nad głową, wybiegnij zza zabudówki i rozwal gości. Potem szybko wracaj na drugą stronę zabudówki i czekaj. Jeżeli znowu zacznie strzelać prosto przed siebie, znaczy, że znowu zrzuca gości. Powtórz więc manewr i nie próbuj za bardzo do niego strzelać. Dopiero w momentach kiedy kołuje i pruje po całym dachu wybiegaj i wal do niego ile możesz. Trochę to potrwa, ale po kilku seriach (unikaj ognia helikoptera biegnąc w jakimś kierunku i strafe'ując) wreszcie zapłonie i się rozwali. W trakcie tej misji możesz uzupełniać amunicję do karabinu i kamizelkę ze skrzyń. Aha - Shotgunem lepiej traktuj żołnierzy, a karabin zostaw sobie na śmigłowiec.

Rhoemer. Jest to bardzo dziwna walka. Z jednej strony, o ile nie zna się sposobu - praktycznie nie do wygrania. Rhoemer jest bardzo szybki, w ręku trzyma granatnik i startuje tuż za twoimi plecami. W dodatku żadna z posiadanych przez ciebie broni nie może mu zrobić żadnej krzywdy, a on sam od wybuchu swego granatnika nie może zginąć. Prawdopodobnie jeżeli sam spróbujesz go pokonać, zginiesz po pierwszych dwóch-trzech sekundach przynajmniej z dziesięć razy zanim uda ci się zobaczyć samego Rhoemera. Ale jest sposób. Natychmiast po rozpoczęciu misji wskocz na stojącą naprzeciwko Gabe'a gablotę. Przeskocz na drugą stronę i wejdź do oszklonego pomieszczenia, gdzie wcześniej warowali terroryści. W środku jest skrzynia z granatami gazowymi. Zabierz je. Teraz tylko spójrz gdzie jest Rhoemer, skorzystaj z celowania automatycznego i rzuć granatem. He.

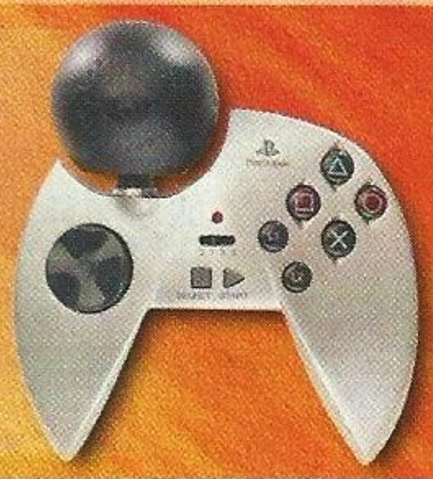
my wiemy co jest grane!

ASCII ENTERTAINMENT

Akcesoria o niepowtarzalnym wyglądzie i funkcjonalności. Jakość ich potwierdziły takie firmy jak: SONY, NINTENDO, udzielając praw używania swoich znaków.

KIEROWNICA AFTERSHOCK PSX
- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Dźwignia zmiany biegów
- Funkcja DUAL SHOCK®
- Dostępna od połowy marca

SPHERE 360°
- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Nowatorskie rozwiązanie w kontroli gier 3D
- Obrotowa kula (360°)



GRIP
- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- PAD do obsługi gier jedną ręką
- Idealny do gier typu RPG

ARCADE STICK
- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Doskonały do wszelkiego rodzaju bijatyk i gier zręcznościowych
- Gałka na mikroprzełączniki
- Duże wygodne przyciski

KIEROWNICA N64
- Znak N64 na produkcie i opakowaniu
- Małe rozmiary
- Praktyczna w użyciu (wszystkie funkcje standardowego PADA)

I WIELE INNYCH CIEKAWYCH PRODUKTÓW

LANSER my wiemy co jest grane!

Lanser 82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna:
Tel. 0-55 233-59-44
Sprzedaż hurtowa:
Tel. 0-55 233-61-36
Fax/sekretarka 24 godziny:
0-55 233-93-65

SILENT HILL help!

Gra jest dosyć liniowa, ale fabuła daje w kilku miejscach możliwość dokonania wyborów. Te, które są istotne dla fabuły, a zarazem decydują o tym, które z zakończeń ujrzy gracz, są dwa. Pierwszy z nich - jak potraktujesz biedną Cybil. Drugi - czy uratujesz Kaufmanna. Dosyć istotnym przedmiotem, który bardzo ułatwia życie w grze jest mapa. W momencie kiedy trafiają się jakieś miejsca, które musisz odwiedzić, zwykle zaznaczane są na mapie. Na mapę nanoszone są też automatycznie wszelkie zablokowane odcinki dróg. W zasadzie Silent Hill jest zablokowane na większości odcinków, więc nie potrwa długo zanim ujrzycie całą mapę upstrzoną czerwonym flamastrem. Podpowiedzi. Jeżeli dłużej celujesz w przeciwnika (Harry wodzi za nim pistoletem) to masz większą szansę na bardziej dotkliwe jego trafienie. Przydaje się zwłaszcza na psy - z większej odległości. Szybkie odwracanie - L1 i R1 naraz.

txt: Banan

PRZEJŚCIE GRY

Pójdź za Cheryl. I dożyj do momentu, kiedy obudzisz się w kawiarni. Porozmawiaj z Cybil, weź broń, nóż, latarkę, lekarstwa i radio. Po czym opuść lokalik.

Na mapie pojawi się lokacja, którą musisz odwiedzić. Zrób to i weź przy okazji rurę oraz wiadomość od Cheryl...

Idź na skrzyżowanie Finney i Levin przy zwalonej drodze) i podnieś kartkę od Cheryl. Teraz już możesz pójść do domu znajdującego się przy ulicy Levin, a przy którym stoi buda. Zajrzyj do niej i weź klucz. Po wejściu do domu zabierz mapę wiszącą na ścianie oraz przetrząśnij cały lokal. Na mapie pojawią się trzy lokacje. W alei z tyłu wejdź w bramę, na której znajduje się boisko do kosza. Zabierz klucz leżący obok krwawej masy. Drugi będzie w kufrze policyjnego wozu, a trzeci w skrzynce na listy, do której dostaje się po drewnianej kładce. Wracaj teraz do domu z budą dla psa, wejdź do środka i skorzystaj z trzech odnalezionych kluczy. Znajdziesz się na tyłach domku. Teraz musisz dojść do szkoły. Niestety - droga nie będzie łatwa i musisz trochę pokluczyć.

W recepcji szkoły znajdź mapę, rozejrzyj się po pomieszczeniu i idź dalej. Po przeczytaniu wskazówek do zagadek zapoznaj się z rozkładem sal i poodwiedzaj je. Musisz zabrać z laboratorium kwas, aby rozpuścić dłoń trzymającą złoty medalion. Pójdź z nim na podwórze i wsadź go na miejsce w bramie do wieży zegarowej. Teraz wróć do sali z pianinem i zagraj na nim. Musisz postukać tylko głuche klawisze w kolejności: pierwszy biały od lewej, pierwszy biały od prawej, czarny prawy, środkowy biały i czarny lewy. Teraz weź srebrny medalionik i idź z nim do wieży. Wsuń go na miejsce. Zanim się jednak zapuścisz dalej nie zapomnij o przeszukaniu wszystkich sal w szkole i zabraniu amunicji i lekarstw. Już po splądrowaniu całego gmachu zejdź do kotłowni (na samym dole). Włącz zasilanie. Teraz wracaj do wieży i wreszcie sprawdź jej gościnne wnętrze. Po wyjściu z niej okaże się, że wciąż jesteś w szkole, ale trochę inaczej już to wszystko wygląda. Większość wejść będzie zablokowana więc idź gdzie się da. W jednej z sal weź gumową piłeczkę. Oprócz paru sztuk amunicji i kilku lekarstw powinieneś też natrafić na żółtą kartę. Użyj jej w drzwiach pokoju znajdującego się na tyłach recepcji. Potem pójdź do toalet. W damskiej jest pewien ciekawy motyw - działa ona jak winda (przenosi pomiędzy piętrami). Z męskiej na pierwszym zabierz Shotguna. No wreszcie. W czasie dalszych eksploracji natrafisz na akcję z telefonem, jeszcze kilka potrzebnych zestawów (amunicja i lekarstwa), a w pomieszczeniu ze schowkami odnajdziesz klucz do zasobów bibliotecznych. Pójdź z nim do odpowiednich drzwi, poczytaj książkę i podziwiaj dyskretny sposób z jakim twórcy zaznajomili cię z nadchodzącym bossem. Oraz sposobem jak go pokonać. Wejdź teraz na dach i podejdź do jednej ze studzienek znajdujących się w rogu. Wrzuć do niej gumową piłeczkę, po czym podejdź do zaworu i odkręć go. Wróć na sam dół (na podwórze z wejściem do wieży) i z jednego z rogów, z rynsztoka wyjmij klucz.

Wróć do szkoły, zejdź na dół i otwórz kluczem jedyne zamknięte drzwi. Natrafisz tu na zagadkę - przekręć prawy zawór w lewo dwa razy, a lewy raz w prawo. Potem - walka z bossem. Rozwala się go strzelając mu w pysk kiedy go otwiera. Weź jeszcze tylko klucz. Przed opuszczeniem szkoły przeczytaj jeszcze w recepcji listę nauczycieli - na mapie zobaczysz wtedy gdzie mieszka pan Gordon.

Idź do jego mieszkania. Przejdź przez nie, wyjdź drugą stronę i uderz do Kościoła. Porozmawiaj tu z kobietą, zbierz przedmioty (klucz do mostu zwodzonego) i idź do budki sterowania mostem zwodzonym (na ulicy Blocha). Skorzystaj z klucza i opuść most. A następnie przejdź na druga stronę miasta. Nowa mapa. Sprawdź gdzie jest szpital i udaj się do niego. W środku spotkasz się (po przetrząśnięciu kilku pomieszczeń) z doktorem Kaufmannem. Potem znajdź mapę i zacznij powolne i systematyczne zaliczanie kolejnych sal. Bardzo ważny jest tutaj jeden przedmiot - plastikowa butelka zalegająca w kuchni. Uzbrojony w nią udaj się do biura dyrektora gdzie na ziemi rozlany jest jakiś dziwny specyfik. Zgarnij go do butli. W tym momencie powinieneś też mieć już ze sobą klucz do piwnicy. Na dole odpal generator (dzięki temu będziesz mógł poruszać się windą). Wjedź kolejno na drugie i trzecie piętro i popróbuj otworzyć drzwi. Będą zablokowane, ale za to w windzie pojawi się nowe piętro. Jedź więc na czwarte.

Teraz rozpocznie się zabawa w odszukiwanie czterech płytek niezbędnych do otwarcia drzwi. Niebieską weźmiesz z toalety męskiej, żółtą z pokoju 306, a z 308 weź torebkę krwi i lekarstwa. Na pierwszym piętrze z biura dyrektora weź czerwoną płytkę. W 204 (najpierw pojedź na trzecie piętro windą, a następnie zejdź na drugie po schodach) jest ostatnia - zieloną. Najpierw jednak rzuć wężom krew i dopiero po nią sięgnij. W 202 jest zapalniczka. Ją także zabierz. Kolejność płytek do ułożenia na zamkniętych drzwiach - niebieska w prawym górnym rogu, zielona w prawym dolnym, żółta w dolnym lewym. No tak, wszystko fajnie. Tylko gdzie umieścić czerwoną? W sali operacyjnej znajdziesz kluczyk do magazynu w piwnicy, zabierz też alkohol z innego pomieszczenia. Po wejściu do magazynu odsuń jedną z szafek. Wejdź w drzwi, które w ten sposób odkryjesz. Polej roślinki zasłaniające kratę alkoholem, a następnie użyj zapalniczki. Zeskocz na dół. Weź kasetę video, nowy klucz i wracaj do pokoju 302. Sprawdź taśmę i idź do pokoju, do którego właśnie znalazłeś klucz. Po dezorientującej akcji znajdziesz się znowu sam na sam ze starą babka. Zostawi ci klucz i znowu gdzieś umknie. No trudno. Taki ma widać styl.

Wyjdź ze szpitala i udaj się na komisariat. Pooglądaj sobie wszystko co możesz. To pomoże ci ogarnąć całą sytuację. Ale nie myśl sobie, że na tym etapie da ci jakieś odpowiedzi. Wychodząc z komisariatu skieruj się na ulicę Simmonsa. W górnej jej części znajduje się sklep z antykami. A to do niego klucz zostawiła tajemnicza i szpetna Gillespie. Właź więc do środka. Przesuń szafę i spotkaj się z Cybil. Pogadaj z nią trochę i będziesz mógł po raz kolejny sprawdzić swoja odwagę. Po dojściu do ołtarza weź toporek, a następnie skorzystaj z kusząco wyglądającego przycisku. No i znowu małe zniknięcie. Tym razem twoje.

Po przebudzeniu skieruj swe kroki do Centrum Silent Hill. Do środka dostaniesz się przez dziurę w ogrodzeniu. W środku centrum zobaczysz małą, niepokojącą animację z pewną bliską ci osobą w roli głównej. Po schodach dostań się na górę i wejdź w najbliższe drzwi. Zbierz wszystko. A następnie wyjdź i spokojnie idź dalej.

Ten boss jest równie trudny co poprzedni. Wystarczy trochę biegać póki jest zakopany w ziemi i zaraz po tym jak się wynurza walić z czego się da (najlepiej chyba z obrzyna). Po walce zabierz jeszcze strzelbę leżącą w rogu pomieszczenia (ok, można to było zrobić wcześniej, ale ta broń słabo sprawdza się w walce z tym bossem). Za chwilę trzeba będzie wrócić do szpitala, ale jeszcze wcześniej odwiedź komisariat i przetrząśnij go (tym razem wejście jest od ulicy Sagana). W szpitalu pogadaj z Lisą i opuść jego gościnne progi. Po wyjściu okaże się, że wszystkie drogi są zablokowane. Wejdź więc na schody prowadzące na dach. Spotkasz się tam z ... co za zawód. Kolejnym bossem. Załatw go. Metoda: Bieganie, strzelanie. Tym razem opłaca się już użyć strzelby.

Po walce i kolejnym powrocie Silent Hill do swego niepiekielnego wizerunku idź na most zwodzony. Harry sam dojdzie gdzie trzeba.

Przy pomocy rury lub siekierki (albo czego tam chcesz) rozwal kłódkę przy furtce. Najpierw jednak po prostu jej się przyjrzyj.
Po zejściu do tunelów pochodź sobie po nich trochę. W końcu znajdziesz mapę ich sieci i klucz. Zwiedź wszystkie zakamarki (jest tu trochę amunicji) i wyjdź z drugiej strony kanałów. No tak - przyda ci się do tego celu klucz, który znajdziesz w lewym dolnym rogu mapy. Ta duża plama krwi...

Po opuszczeniu ścieków podejdź do tablicy, z której weź mapę okolicy. Skieruj się do Baru Annie, znajdź co trzeba, pogadaj ze znajomym i tym razem poleć do sklepu Indian Runner (kod 0473). Obejrzyj wszystko (biurko i to co jest za nim), poczytaj notatki, weź klucz do sejfu i sprawdź sam sejf. Ze sklepu udaj się do Motelu Hearby'ego i skorzystaj z kodu 0886 aby wejść do środka. W recepcji pooglądaj rzeczy, podnieś przedmioty i idź do pokoju numer 3. Przesuń szafkę, magnesem wyjmij klucz i odpal nim motor. Znajdziesz coś, ale ktoś ci to odbierze.

Stąd popędź do latarni. Dostaniesz się tam przez łódkę (najpierw jednak animacja). Po wizycie Cybil i Dahlii udaj się dalej do latarni. Tym razem już tam dotrzesz. Niestety - za późno. Wracaj więc i idź do Wesołego Miasteczka.

Przejdź się po kanałach i wyjdź po drabinie prowadzącej do Wesołego Miasteczka. Po dotarciu na miejsce dojdź do karuzeli i... stań oko w oko z kimś, z kim zdecydowanie nie chcesz walczyć. Od decyzji co w tym momencie zrobisz zależy dalszy rozwój sytuacji. Jeżeli załatwisz te osobę - raczej nie licz na najlepsze zakończenie (no i wywalisz całą górę amunicji przed posłaniem przeciwnika do piachu). Jest też jednak inne wyjście - jeżeli napełniłeś w szpitalu butelkę zebranym z podłogi specyfikiem (na tym etapie gry możesz sobie darować próbę powrotu aby napełnić butelkę - już na to za późno) to wystarczy użyć ją na osobie.

Po kolejnym przebudzeniu zacznie się mały chaos. Tutaj nie ma mapy. Wszystkie pokoje są mocno udziwnione i są połączeniem lokacji występujących już wcześniej.

Tutaj seria podpowiedzi co i jak zrobić, bo kolejność ustalisz sobie sam.

ZAGADKI

1. Drzwi z literkami: hasło to ALERT.
2. Drzwi ze znakami zodiaku - wpisz liczbę kończyn znaków przedstawianych na rysunkach. Parzyste. No dobrze - Bliźnięta - 8, Strzelec - 6, a byk - 4.
3. Sala z dwoma obrazami i dwoma parami drzwi. Najpierw zrób zdjęcie (masz już aparat, prawda?) obydwu obrazom, a potem... No chyba już wiesz co.
4. W kranie w jednym z pomieszczeń jest klucz. Wydobędziesz go obcążkami.
5. Generator wyłączysz po otwarciu drzwi Bethora kluczem znalezionym w słoiku z galaretką
6. Metalową płytkę odkręcisz śrubokrętem (ale dopiero po wyłączeniu generatora).
7. W pokoju z szafką, na której jest sztylet - najpierw użyj pierścienia, a dopiero potem otwórz szafkę. No chyba, że nie grasz na trudnym poziomie.
8. No i zbierz wszystkie pięć przedmiotów potrzebnych do otwarcia drzwi w pokoju dziecięcym na dole.
9. Ostatni boss (droga do niego jest raczej prosta) zawodzi na całej linii. Trzeba tylko cały czas w niego walić z najcięższego sprzętu, a za każdym razem kiedy cię trafia szybko się leczyć. Koniec gry.

RESZTA

Po ukończeniu SILENT HILL pojawia się ranking. Typ zakończenia zależy od tego jak ci poszło i czy zbadałeś do końca sprawę Kaufmanna oraz dobrze rozegrałeś piłkę z Cybil. Na ekranie z rankingiem, w tle, widać też kilka przedmiotów. To są właśnie nagrody - to, jakie rzeczy będziesz mógl wykorzystać w następnej grze zależy od tego, jak dobrze ci poszło.

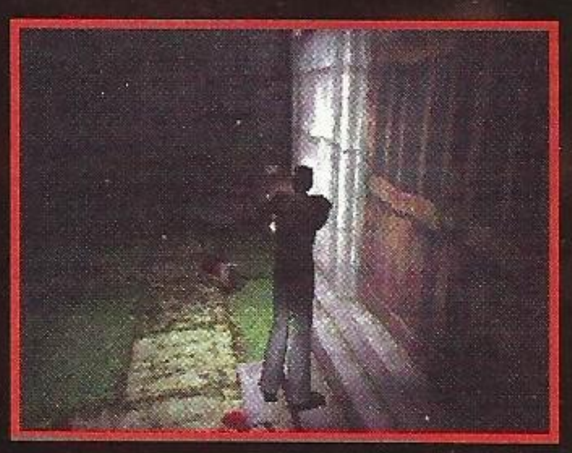
ZNALEŹĆ BĘDZIESZ MÓGŁ PO ZAŁADOWANIU SAVE'A NEXT FEAR TYLKO TE PRZEDMIOTY, KTÓRE WIDNIAŁY W TLE NA EKRANIE RANKINGU.

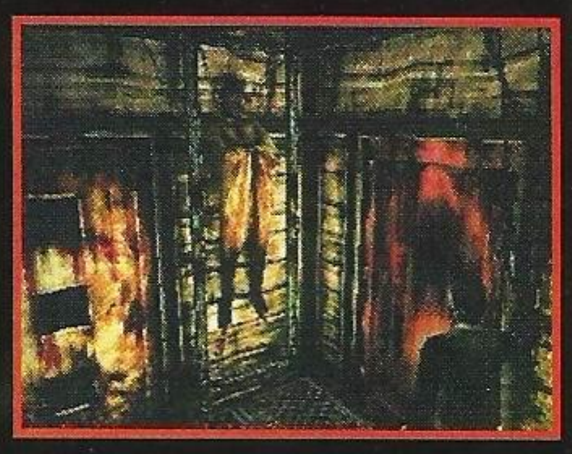
Katana - jest do znalezienia w domu znajdującym się obok domku z budą dla psa.

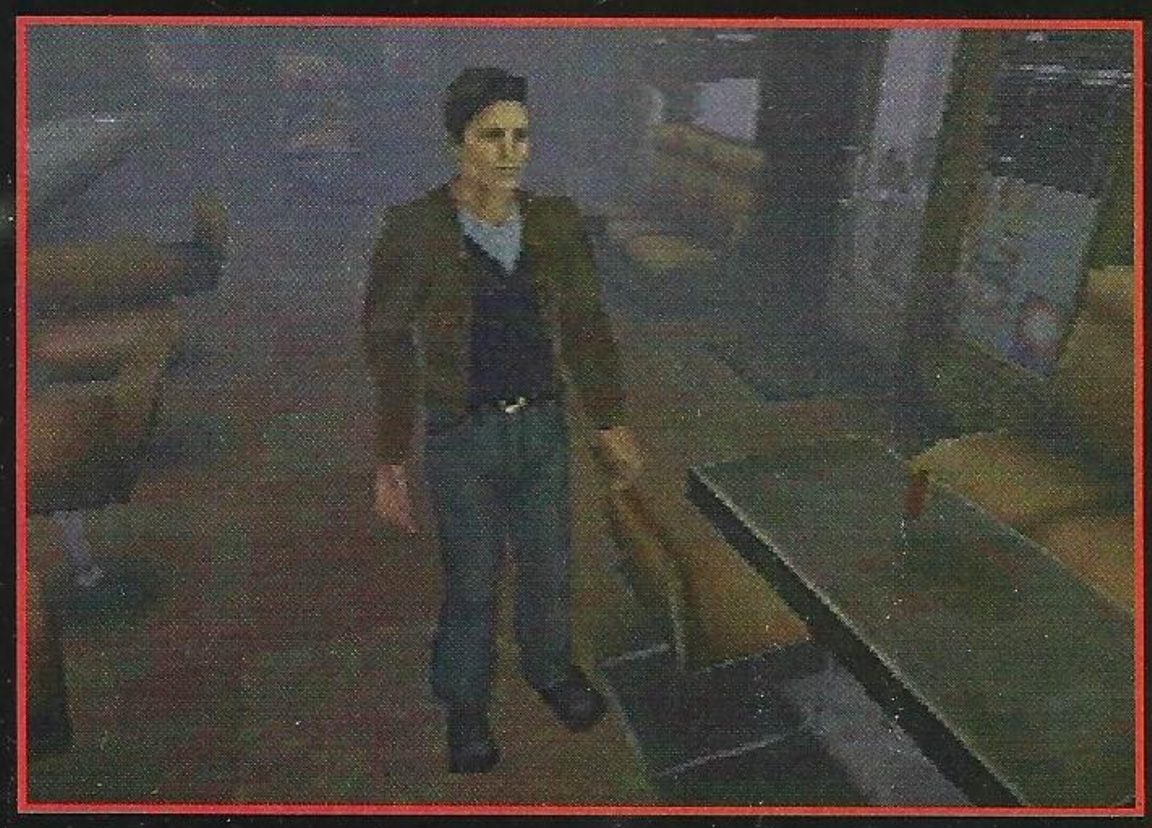
Piła łańcuchowa lub wiertło - na stacji benzynowej znajdziesz kanister. Mając go możesz udać się do sklepu Cut Rite Chainsaws i wziąć piłę, lub do pomieszczenia skąd steruje się mostem zwodzonym i zgarnąć wiertło. Wybór nie jest chyba trudny.

Kamień przewodzący - używając tego przedmiotu na dachu szkoły, przed drzwiami do szpitala (przed spotkaniem z drugą formą bossa), przed motelem,, na łodzi i na górze latarni, zostaniesz uraczony piątym zakończeniem. A na początku nowej gry wystartujesz z Hyper Blasterem. Sam kamień znajdziesz w domku na ulicy Bachmana - wejdź do sklepu i tam go właśnie znajdziesz.

Po ukończeniu gry pojawia się możliwość zapisania save'a Next Fear. Po rozpoczęciu nowej gry właśnie od niego dostępne będą nowe przedmioty. I nowe zakończenie. Ukryte, piąte zakończenie...







Tips & Tri

It's tri

WCW/NWO Thunder

■ **Duże głowy**
Na ekranie tytułowym naciśnij R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 i SELECT, a zawodnicy będą mieli duże głowy.
■ **Wielkie głowy, dłonie, stopy i bronie**
Na ekranie tytułowym wpisz R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1 i SELECT.
■ **Dancing Wrestlers**
Gdy walczysz na ringu USO naciskaj Taunt, Punch, Chop lub Kick, a zawodnicy zaczną tańczyć w takt muzyki.
■ **Ukryci Wrestlerzy**
Na ekranie tytułowym naciśnij R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.
■ **Inland Movie Clip**
Na ekranie tytułowym naciśnij R1 R1 R1 R1, L1 L1 L1 L1 i SELECT. Obejrzysz niekończący się clip.
■ **Granie Nitro Girls**
Na ekranie tytułowym naciśnij L2 L2 L2 L2, R2 R2 R2 R2, L1 L1 L1 L1, R1 R1 R1 R1 i SELECT. Teraz możesz zagrać jako nitro girls Fyre, A.C. Jazz, Spice, Whisper, Kimberly, Chae, and Tigris.

Street Fighter Zero 3 [import]

■ **Wszystkie dodatkowe tryby**
Musisz mieć włączoną grę przez 96 godzin (wyświetlacz).
■ **Inne Intro**
Po 48 godzinach gry, w intro pojawią się bonusowe postacie - między innymi Evil Ryu. Lub przejdź do końca każdą postacią, włącznie z bonusowymi.
■ **Evil Ryu i Guile**
Wejdź do World Tour mode i doprowadź swoją postać na 30 i 31 poziom. Pokonaj Evil Ryu i Guile'a, a będziesz mógł nimi grać.
■ **Shin Gouki**
Wejdź do World Tour mode i doprowadź swoją postać na 32 poziom. Pokonaj przeciwników. Przy wyborze postaci najedź na Goukiego, przytrzymaj L2 i wciśnij fire.

Actua Soccer 3

■ **Duże głowy**
Jako nazwę swojej drużyny wpisz TOP HATS.
■ Jajcarskie drużyny
Jako nazwę zespołu wpisz TFF TEAMS.
■ Dodatkowe drużyny
Wpisz PREM CLUBS jako nazwę zespołu.

Rush 2

■ **Cheat menu**
Aby wejść do cheat menu na ekranie setup przytrzymaj L + R + Z i dociśnij wszystkie cztery przyciski C.
Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, powinieneś ujrzeć świeże CHEAT MENU zaraz przed opcją przed AUDIO.

South Park

■ **Wszystkie bronie**
Jako hasło wpisz FATKNACKER.
■ **Wielkie głowy** (to chyba ulubiony cheat wszystkich developerów...)
Jako hasło wpisz MEGANOGGIN.
■ **Dodatkowe postacie**
Aby móc grać jedną z dodatkowych postaci wpisz te hasła:

veggieheaven - Skinny	dorothysfriend - Mr. Garrison
cheatingisbad - Mr. Mackey	lovemachine - Chef
elvislives - Bar Brady	checkataco - Wendy
outrage - Big Gay Al	fishnchips - Pip
hawking - Ned	allwoman - Mrs. Cartman
slapupmeal - Starvin Marvin	goodscience - Mephisto
phaert - Phillip	staringfrog - Jimbo
raft - Terrance	majestic - Alien

■ **Extra Speed**
Poprzez przytrzymanie górnego C a potem lewego C i prawego C możesz zwiększyć prędkość.
■ **Nietykalność**
Aby wejść w god mode jako hasło wpisz ASSMAN.

NECTARIS - Military Madness

■ **Hasła do leveli**

Aby mieć dostęp do 'Legend Story" wpisz hasło końcowe **"Final Exam"**. A oto pozostałe kody:

1. RANDAL	11. SAVAGE	21. DRAYAB	31. YELSIB
2. HUNDRA	12. VALMET	22. YELBEW	32. CENAEM
3. CINBER	13. MAUSER	23. REKRAP	
4. MARLIN	14. KIMBER	24. LEKREM	
5. BAYARD	15. BISLEY	25. ACAHTI	
6. WEBLEY	16. MEANEC	26. LAKIAB	
7. PARKER	17. LADNAR	27. EGAVAS	
8. MERKEL	18. ARDNUH	28. TEMLAV	
9. ITHACA	19. REBNIC	29. RESUAM	
10. BAIKAL	20. NILRAM	30. REBMIK	

R-Type Delta [imp]

Podczas gry wciśnij START, trzymaj L2 i stukaj:
■ **100% Force Power**
L, R, U, D, R, L, U, D + Trójkąt
■ **Red Powerup**
L, R, U, D, R, L, U, D + Kwadrat
■ **Blue Powerup**
L, R, U, D, R, L, U, D + X
■ **Yellow Powerup**
L, R, U, D, R, L, U, D + Kółko

Silent Hill

■ **Extra napoje w szpitalu**
Znajdź rozwaloną maszynę z napojami w szpitalu.

■ **Dodatkowe opcje**
Podczas gry wejdź do inwentarza. Teraz jednocześnie naciśnij L1, L2, R1, R2. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie powinieneś ujrzeć dodatkowe małe menu.

Megaman Legends

■ **Darmowe napoje**
Podejdź do jakiejkolwiek maszyny z napojami. Naciśnij kółko aby kupić napój. Gdy zostaniesz zapytany czy chcesz kupić napój odpowiedz "NO". Następnie kopnij w maszynę a wyleci drink.

Battletanx

■ **Lepsze bronie**
Aby mieć lepsze bronie w trybie multi-player, zbierz 15 lub więcej broni i naciśnij jednocześnie A+B. Twoje zabawki zostaną zmodyfikowane, niestety nie działa z granatami.
■ **Wybieraniu gangu w Campaign Mode**
Wpisz jako kod LTSLTSGNGS, wybierz Campaign Mode, a będziesz mógł wybrać sobie gang.
■ **Nietykalność**
Aby uczynić nietykalnymi czołgi, wpisz jako hasło MSTSRVV.
■ **Niewidzialne czołgi**
Jako hasło wpisz CRSTLCLR.
■ **Plaga żab**
Jeśli kochasz te płazy to jako hasło wpisz FRGZ.
■ **Autodestrukcja**
Aby wysadzić się w powietrze naciśnij i przytrzymaj wszystkie cztery klawisze C. Jest to pomocne, jeśli chcesz wybrać inny czołg w trybie deathmatch.
■ **Trippy Mode**
Aby zmienić scenerię na troszkę bardziej odlotową wpisz jako hasło CNCTHRTM.
■ **Nieskończona amunicja**
Jako hasło wpisz LTSFBLLTS.
■ **Nieskończone życia**
Jako hasło wpisz LVFRVR.

■ **Kody do leveli**

1	FRHBWNTNTK	7	HPJMKGMCJV
2	LHTTTBKRLS	8	WHSNKNFRGS
3	RCJRWPCLGM	9	CRFPHGCTKP
4	VVSLGGVHRF	10	HHRBKPVWGB
5	LPFFLNHJJF	11	WFHMKCFWLB
6	CTMGPRWGBH	12	SPLJTFLRFS
		13	LTSLTSGNGS

cks

tricky tricky tricky!

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

SILENT HILL

Naciśnij Select aby odnowić życie :
300ba0bd0040
d00bc76c0001
800ba0be0006

0:00:00 Timer
800bcc840000
800bcc860000

Zawsze pierwszy Save
800bcada0000

SYPHON FILTER

Wszystkie levele
801462aa0b14

Nieskończona amunicja i wszystkie bronie
800467c62400

Odnawianie energii
80068bec0000

Zatrzymanie odliczania przy bombach
801166900bb8

BLOODY ROAR 2

Nieskończony czas przy wyborze zawodnika
801FFE1C 1760

Ukryte postacie
801C02E4 FFFF

Filmy
801C02C0 FFFF

Nieskończona energia P1
80177B80 0100
80177B82 3221
80177B88 0002
80177B8A 1020

Nieskończona energia P2
80177B80 0100
80177B82 3221
80177B88 0002
80177B8A 1420

Ukryta postać
801BF18C 07FF

Zwolniony tryb gry
801BBD30 0000

Wszystkie obrazki
801C02EC FFF
801C02EE FFFF
801C02F0 FFFF
801C02F2 FFFF
801C02F4 FFFF
801C02F6 FFFF

ACE COMBAT 2

Nieskończone rakiety
8002caa80000

Nieskończone paliwo
8003936c2400
8003936e82ac

Dodatkowe samoloty
80010c440101
80010c460101
80010c480101
80010c4a0101
80010c4c0101
80010c4e0101
80010c500101
80010c520101

KLONOA

Nieskończone zdrowie
8010e5d00006

Nieskończone klucze
800be3280001

Nieskończone życia
8010e5ca0006

AKUJI THE HEARTLESS

Dodatkowa amunicja
80091c240001

Dodatkowe zdrowie
d006981ea4c2
8006981e2400

Wszystkie levele
800c4704000f

Nieskończone życia
800803462400

NEED FOR SPEED 3

Wszystkie levele i samochody
80125f10ffff

Start od 4 okrążenia
d011dd300000
8011dd300003

Diablo
800439300100

RIDGE RACER TYPE 4 (JAP)

Extra Trial
800F3754 0001

Ukończenie Extra Trial
800F375C 0101
800F375E 0101

Wszystkie samochody DRT
800F3710 FFFF
800F3712 FFFF
800F3714 FFFF
800F3716 FFFF
800F3718 FFFF
800F371A FFFF
800F371C FFFF
800F371E FFFF

Wszystkie samochody MMM
800F3720 FFFF
800F3722 FFFF
800F3724 FFFF
800F3726 FFFF
800F3728 FFFF
800F372A FFFF
800F372C FFFF
800F372E FFFF

Wszystkie samochody PRC
800F3730 FFFF
800F3732 FFFF
800F3734 FFFF
800F3736 FFFF
800F3738 FFFF
800F373A FFFF
800F373C FFFF
800F373E FFFF

Wszystkie samochody Solvalou
800F3740 FFFF
800F3742 FFFF
800F3744 FFFF
800F3746 FFFF
800F3748 FFFF
800F374A FFFF
800F374C FFFF
800F374E FFFF

RUNNING WILD

Zawsze pierwsze miejsce
8002864a2402

Wszystkie sekrety
800cc69cffff

TEST DRIVE 5

Wszystkie trasy
8009db720202
8009db740202
8009db760202
8009db780202
8009db7a0202
8009db7c0202
8009db7e0202
8009db800202
8009db820202
8009db840202
8009db860202
8009db880202
8009db8a0202
8009db960202
8009db980202

Wszystkiesamochody
8009db560202
8009db580202
8009db5a0202
8009db5c0202
8009db5e0202
8009db600202
8009db620202
8009db640202
8009db660202
8009db680202

Nieskończony czas
800987bc2a00

Zawsze pierwsze miejsce
800987fa0000

Dodatkowe turnieje
8009db3e0100
8009db400101
8009db420101

STREET SK8ER

Wszystkie levele
80094230 3F00

Dodatkowe postacie
80094138 FFFF

Extra Punkty
8007B19C 8800

A BUG'S LIFE

Nieskończona energia
800A6594 0004

9 żyć
800A65A0 3209

FLIK
300A65A2 000F

Goldberry
800A6596 0300

Blueberry
800A6596 0100

Homing Berry
800A6596 0200

Zabija przeciwników
800A658E 0000

Wszystkie filmy
80082284 000F
8009B878 0707
8009B87A 0707
8009B87C 0707
8009B87E 0707
8009B880 0707
8009B882 0707
8009B884 0707
8009B886 0707
8009B888 0707

Wszystkie poziomy
80082284 000F

Więcej kodów w KOMPENDIUM KONSOLOWYM

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel. (0-22)7731982
fax: (0-22)7733614

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Abe's Exodus	**209.00**
Actua Soccer 3	199.00
Civilization 2	**209.00**
Colin McRae Rally	199.00
Constructor	199.00
Crash Bandocoot 3-NOWA CENA	**139.00**
Duke Nukem - Time to Kill	209.00
Fifa '99 - wer. ang.	**199.00**
Formuła I '98	199.00
Gran Turismo - NOWA CENA	**139.00**
ISS Pro '98	209.00
Knockought Kings '99	**199.00**
Libero Grande	209.00
Medievil - NOWA CENA	**139.00**
Metal Gear Solid	**219.00**
Moto Racer 2	199.00
NBA Live '99 - wer. ang.	199.00
NHL '99 - wer. ang.	199.00
Premier Manager '99	**209.00**
Rally Cross 2	199.00
Resident Evil 2 - wer. ang.	209.00
Sensible Soccer	199.00
Spyro the Dragon - NOWA CENA	**139.00**
Tekken 3 - NOWA CENA	**139.00**
Tenchu	199.00
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3	**209.00**
Twisted Metal 3	199.00
X-Man vs Street Fighter	199.00
Platynowa seria:	
Bushido Blade	109.00
Command & Conquer	**109.00**
Crash Bandicoot	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Formula 1	109.00
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	**109.00**
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
MDK	119.00
Mickey's World Adventure	109.00
Mortal Kombat Trilogy	**109.00**
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O. D. T.	109.00
Pandemonium	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	**109.00**
Ridge Racer Revolution	109.00
Soul Blade	**109.00**
Street Fighter Plus Alpha	109.00
Tekken 2	**109.00**
Time Crisis	109.00
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2	**109.00**
Total NBA '98	**109.00**
Treasure of the Deep	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00
Wybrane akcesoria do PlayStation:	
Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	**109.00**
Kontroler DUAL SHOCK	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Pro Action Replay	**99.00**
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00
Barracuda - joypad analog.	**89.00**

Uwaga!!!
Jeżeli Twoje PlayStation:
- nie wczytuje gier
- przerywa sekwencje filmowe
Zadzwoń !!!
Wymienimy czytnik i konsola będzie jak nowa !!!

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

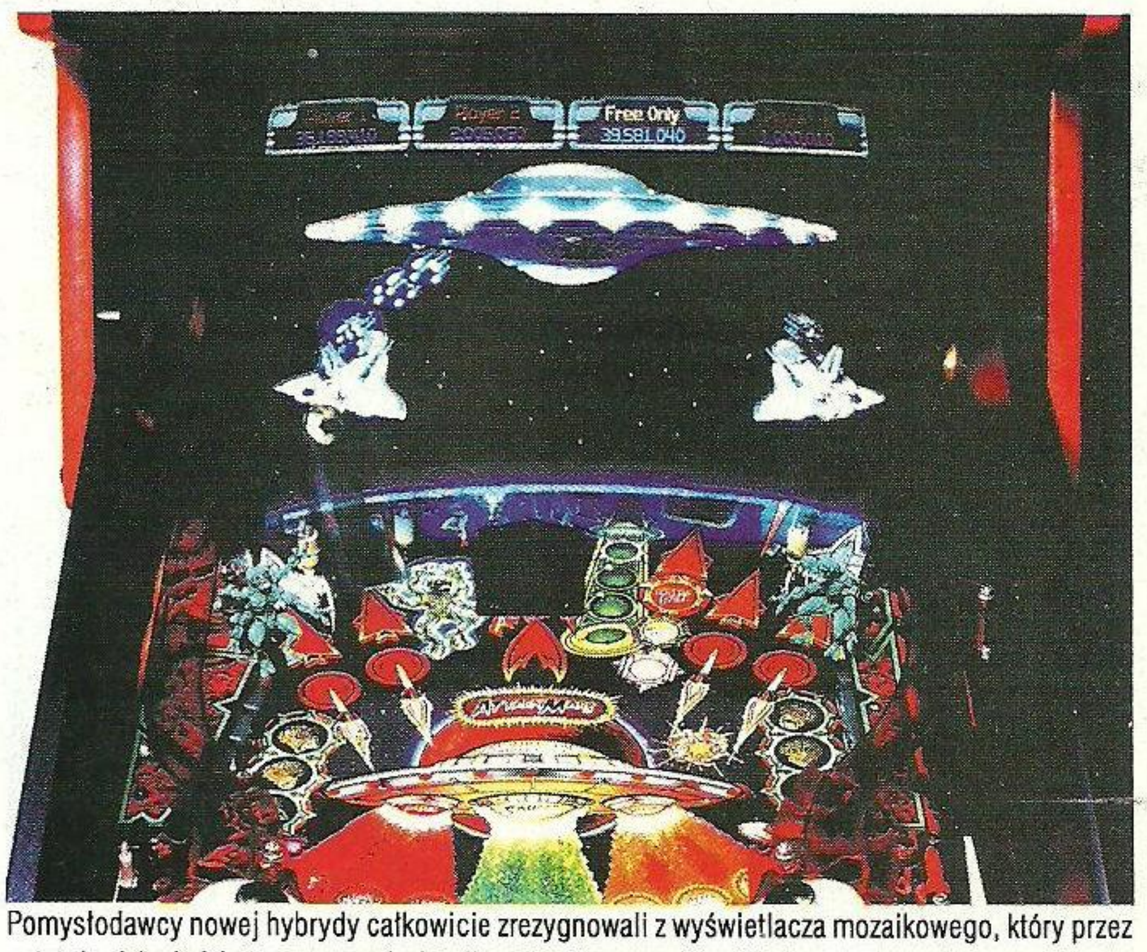
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Arcadia

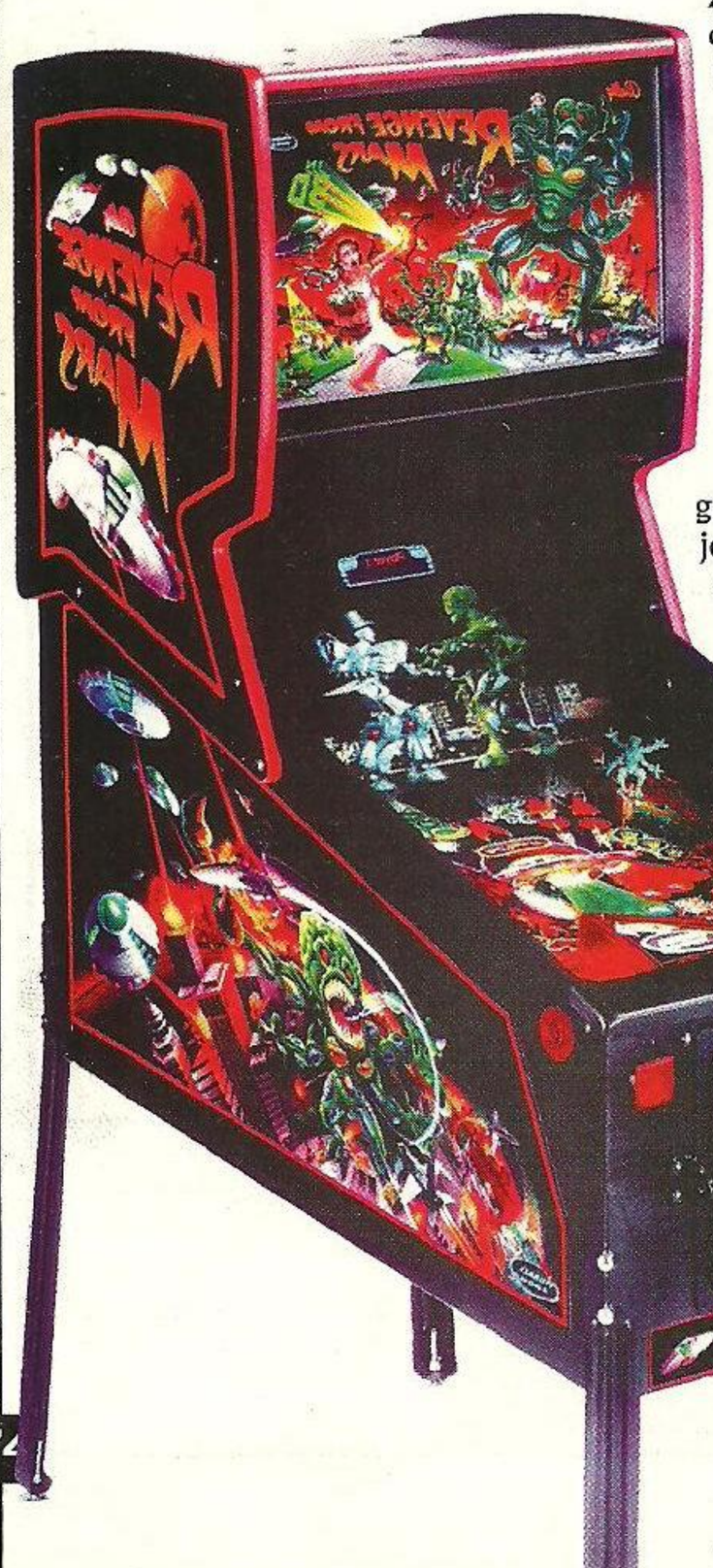
co nowego w salonach

Mniej więcej w połowie ubiegłego roku amerykańskie firmy Williams, Bally i Midway ujawniły, że pracują nad całkiem nowym projektem elektronicznego bilarda. Inicjatywę nazwano w związku ze zbliżającym się nieuchronnie końcem millenium PINBALL 2000 (w skrócie P2K). Ze skąpych informacji można było wywnioskować, że górną część flipera czyli tzw. lightbox zastąpi kolorowy monitor. I rzeczywiście tak się stało - jednak mało kto spodziewał się, że będzie można celować stalową kulką w obraz ukazujący się na ekranie .

Zespołowi projektantów z Williamsa udało się uzyskać ciekawe połączenie gry video z fliperem - swoiste Wash&Go, tyle że w automacie... służącym rozrywce. Pierwszym z serii fliperów drugiego tysiąclecia jest debiutujący na londyńskiej ATEI w styczniu tego roku REVENGE FROM MARS. Maszynka ta to kontynuacja standardowego flipera ATTACK FROM MARS sprzed trzech lat, zaprojektowanego wtedy na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Pomysłodawcy nowej hybrydy całkowicie zrezygnowali z wyświetlacza mozaikowego, który przez ostatnie dziesięć lat towarzyszył nieodłącznie fliperom. Wyniki obserwujemy teraz na ekranie zamontowanym sprytnie w powiększonej skrzyni lightbox'u. Obraz z monitora pada na szybę przykrywającą pole gry, odbija się w niej i stwarza iluzję uderzania stalową kulką w ukazujące się na nim cele. Nasza kulka potrafi teraz wszystko. Może znikać w czeluści ekranu, eksplodować, niszczyć marsjańskie statki, rozbijać zbiorniki paliwa i robić jeszcze setki innych nieprawdopodobnych rzeczy. Daje to niesamowite wrażenie - nieporównywalne z niczym, co do tej pory mogliśmy doświadczyć grając na jakimkolwiek fliperze. To prawdziwa orkiestra efektów video zsynchronizowana z elektromechaniczną akcją kulki na polu gry. Wirtualne błyski na ekranie towarzyszą odbijaniu się kulki od "grzybów" i tarcz, a cele na video są nieporównywalnie bardziej dynamiczne i różnorodne, w porównaniu z siłą rzeczy statycznymi "zabawkami" na polu gry. Główny projektant Flipera 2000 - George Gomez - spowodował, że w różnym czasie gracz ma do czynienia albo z grą video, zwykłym fliperem lub kombinacją tych dwojga. Oczywiście rodzi to całkiem nowe możliwości gry - szczególnie, że za projekt akcji video i dźwięki odpowiedzialni byli doświadczeni programiści z firmy Midway. Mój nos mówi mi, że pewnie nie zrezygnują z otwierającej się możliwości zaprojektowania w ten sposób kolejnej części kultowego MORTAL KOMBAT. Tyle, że... flipera.



Pomysłodawcy nowej hybrydy całkowicie zrezygnowali z wyświetlacza mozaikowego, który przez ostatnie dziesięć lat towarzyszył nieodłącznie fliperom. Wyniki obserwujemy teraz na ekranie zamontowanym sprytnie w powiększonej skrzyni lightbox'u.



Akcja REVENGE FROM MARS opiera się na walce z krwiożerczymi Marsjanami podczas ich dziewięciu nalotów na Ziemię. Naloty następują falami na różne części świata, a efekty video jakie obserwujemy na ekranie zawierają odpowiednią dawkę okrucieństwa, grozy i specyficznego humoru. Tradycyjnie mamy tu stalową kulkę, odbijaki, łapki, rampy, grzyby i przeloty - dodatkowo jednak możemy wpływać na obraz pojawiający się na ekranie. Obraz - dodajmy - w pełni trójwymiarowy. Fliper 2000 został tak pomyślany, aby można go było zamienić na całkiem nową maszynkę jak najmniejszym kosztem. Zostaje więc cała obudowa i monitor, z jednostką centralną i interfejsem sterującym. Zmieniamy tylko przednią szybę z nazwą, folie samoprzylepne na ścianach bocznych, blat z polem gry i program. Jako CPU zastosowano w tej maszynie płytę główną z PeCeta - Pentium II 350 MHz. Kto widział, jakie "bebechy" upychano dotychczas we fliperach przyzna mi rację, że to prawdziwie rewolucyjna zmiana. Także sterownik elementów wykonawczych połączony jest z płytą główną za pomocą zwykłego kabla do drukarki, a nie jak dotychczas plątaniną przewodów. Do płyty z polem gry jest łatwy dostęp. Programy do kolejnych maszyn publikowane będą przez producenta w Internecie lub dostarczane wraz z wymiennym sprzętem na dyskietce. Wszystko to powinno spowodować, że operatorzy przestaną się wreszcie bać wiecznie psujących się fliperów i większe ich ilości zawitają do restauracji, barów i salonów gier.

Na zakończenie ciekawostka. Na stoisku Midway w Londynie, gdzie pokazywano m.in. P2K spotkałem pana Stevena Kordka, a właściwie Szczepana Kordka. Jest to bowiem Polak z Przemyśla, który w latach trzydziestych wyemigrował do Stanów i do dnia dzisiejszego związany jest właśnie z firmą Williams - największym amerykańskim producentem fliperów. Mimo swoich 88 lat świetnie się trzyma i z niezwykłym temperamentem i nienaganną polszczyzną potrafi opowiadać o historii automatów rozrywkowych w USA. Nie zdajecie sobie pewnie sprawy, że to właśnie jemu zawdzięczamy tzw. łapki we fliperze. Wymyślił je i zastosował po raz pierwszy już w 1936 roku. Przez późniejsze lata Szczepan Kordek zaprojektował dla Williamsa ponad 400 (sic!) modeli elektromechanicznych fliperów, z których najmilej wspomina ACTION TROOPERS z 1948 roku oraz SPACE MISSION z 1976 roku. Sprzedaż tego ostatniego opowiadającego o połączeniu statków kosmicznych SOJUZ I APOLLO sięgnęła ponad 16 tysięcy egzemplarzy, co w wypadku flipera jest znakomitym wynikiem. Pan Kordek doskonale znał legendarnego założyciela firmy inżyniera Harrego Williamsa. Jemu z kolei możemy zawdzięczać pierwszego zelektryfikowanego flipera, tilt i pierwsze efekty dźwiękowe.

Przypominam te fakty z historii fliperów by podkreślić, że każde nowe rozwiązanie techniczne ma swoje korzenie w przeszłości. Także Pinball 2000, mimo wielu innowacji, jest tylko kontynuacją pomysłów takich ludzi jak Harry Williams czy Steven Kordek. Powiedzenie Harrego Williamsa "Kulka dziką jest" pozostanie zawsze aktualne.

Val B.

(NO) COMMENTS

PSX2, DREAMCAST i TECZKA Z NAKLEJKĄ "TEKKEN 4".

Trzy rzeczy, które łączy wszystko i nic. Next Generation PlayStation jest coraz bliżej - już za rok. To długo lub krótko, zależy jak spojrzeć.

PSX2
Czytam, oglądam screeny i filmy i nadziwić się nie mogę, jak mocna będzie ta maszyna. Rozpiera mnie entuzjazm. Później czytam po raz kolejny wypowiedzi developerów i inne artykuły, a mój entuzjazm powoli opada. Przecież nie mamy ani jednego screena z gry! Ba, nie mamy nawet żadnej zapowiedzianej gry! Wygląda na to, jakby jakiś samozwańczy szaman z Sony próbował zrobić w konia miliony ludzi na całym świecie pokazując im jakąś animację, czytając z kartki magiczne liczby i twierdząc, że to jest właśnie to, na co czekają. Ale, do diabła, prawda jest taka, że wszyscy na to czekają. I nie ma tu nic do dodania - muszę przyznać, że i mnie udało mu się omamić. Gdy oglądałem kilkusekundowefilmiki z pokazu na ekranie PeCeta czułem się tak, jakbym miał kupić pierwszą konsolę. Czyli nieźle. Gdy PSX2 wyjdzie, być może cały świat rzuci mu się do stóp. A być może nie...

DREAMCAST
...bo będzie jeszcze Dreamcast, którego nie będzie już tak łatwo pokonać samymi polygonami. W pewnym momencie nie będzie już po prostu widać ile ich jest wyświetlanych na ekranie, a liczył się będzie gameplay - i to właśnie tu rozegra się walka. Taką chciałbym ujrzeć. TEKKEN 4 vs VF4, RIDGE RACER 5 vs SEGA RALLY 3, SHENMUE vs FINAL FANTASY 9, SONIC 841 vs CRASH 753? A niech się tłuką! Zyskamy na tym wiele - lepsze, większe i atrakcyjniejsze gry.

TEKKEN 4
Wracam do zeszłego miesiąca i show ATEI, z którego nasz człowiek przywiózł zaskakującą wiadomość o TK4 na DC. Myślę, że jest niepotwierdzona i nieoficjalna - inaczej mówiąc wykreślcie tę wiadomość markerem. Moim zdaniem to nie przejdzie. Ale zastanówmy się przez chwilę co mogłoby skłonić Namco do produkcji TK4 na Naomi?

1. Namco ma gorszą technologię niż Sega. Ich board System 22 w porównaniu z automatową płytą Model 3 Segi to dół i góra. Podobnie Naomi. A gdyby Sega dała im tę technologię...
2. Sega bardzo chciałaby, aby TEKKEN 4 pojawił się na jej nowej konsoli. W ten sposób przekonałaby część graczy do kupna swojej konsoli. Namco, jak wszyscy developerzy, robi gry z myślą o przyszłym zysku. A co byłoby, gdyby Sega zdecydowała się na drastyczny ruch i zaoferowała Namco pełne wpływy ze sprzedaży gry rezygnując ze swojej działki (producenci konsol kasują swoje X dolarów od każdej sprzedanej kopii gry na ich system)? Albo na przykład "dopłaciła" Namco?
3. Sony trzyma swoją technologię pod kluczem, dając programistom do ręki jedynie developer's kit'y. Gdyby Namco opracowało grę TEKKEN 4 na boardzie opartym na kościach PSX2, inżynierowie Segi nie omieszkaliby zakupić kilka sztuk arcade'a i rozebrać go w drobny mak. A tym samym pogrzebać sobie w nowych kościach, popatrzeć, zanotować i wykorzystać. Naturalnie nikt w Sony nie życzyłby tego sobie. To może być powodem dla którego Sony uprzejmie przyzwoliło Namco na opracowanie gry na Naomi.

Naturalnie są to tylko czyste spekulacje, a jak będzie naprawdę przekonamy się już niedługo. Może okazać się, że TEKKEN 4 w ogóle nie wyjdzie przez najbliższe dwa lata. Ale jeśli tak, to po co pewna pani z Namco wygaduje bzdury? I na to jest odpowiedź: deiznformacja w celu uspokojenia i uśpienia konkurencji.

A jednak najpewniej tej pani coś się pomyliło. Pomyliła TEKKEN 4 z SOUL CALIBUR, który przecież został już oficjalnie zapowiedziany. Albo z TEKKEN 3 ALPHA, czyli nową, usprawnioną graficznie wersją TEKKEN 3, o której plotki mówią, że zmierza na Dreamcasta.

O rany. Dość już tych spiskowych teorii...
Przecież i tak każdy prawdziwy fan kupi maszynkę, na której popłynie TEKKEN 4, żeby nawet był to automat. Bo chyba wiecie, że board z SOUL CALIBUR można już kupić za niecałe 700 dolarów? A używany pewnie poniżej 500... do tego universal cabinet za 20 baniek, nowe gałki i już można grać...

Gulash

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Takl Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)
NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)
GAMEBOY
SEGA SATURN
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE
Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!
-SYSTEM SC-
al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-01 ; (060) 140-41-82

NAJLEPSZE GRY KONSOLOWE

ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!

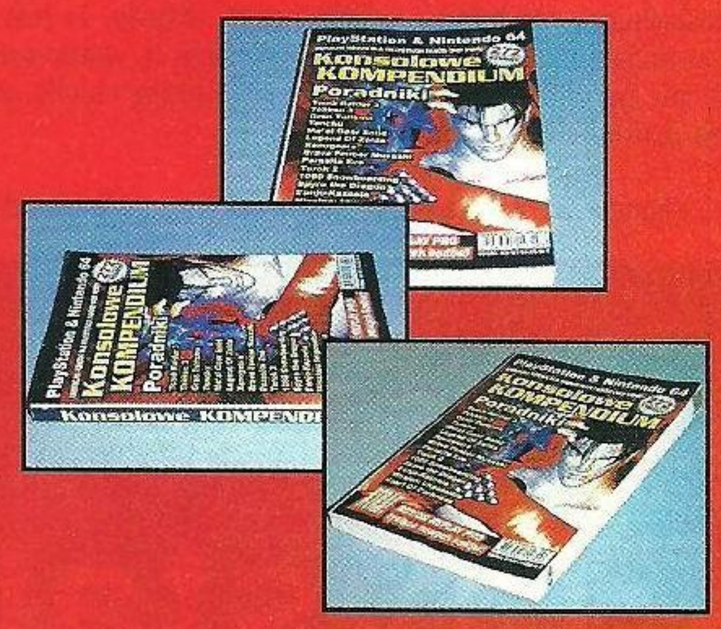
GRUBA KNIGA - BIBLIA GRACZY KONSOLOWYCH

NIE PRZEGAP!

ZAMÓW!!!

NA CO CZEKASZ?

KUPON - str. 77



KOMPLETNE OPISY, ROZWIĄZANIA I PORADNIKI DO:

TOMB RAIDER 3 • TEKKEN 3 • BANJO-KAZOOIE • TENCHU
SPYRO THE DRAGON • HEART OF DARKNESS • XENOGEARS
LEGEND OF ZELDA 64 • METAL GEAR SOLID • PARASITE EVE
MISSION: IMPOSSIBLE • GRAN TURISMO • TUROK 2
1080 SNOWBOARDING • BRAVE FENCER MUSASHI

A TAKŻE:

NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!
RYSUNKI CZYTELNIKÓW
METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!
WYDANIE SPECJALNE FAQ - WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS

ABY OTRZYMAĆ KSIĄŻKĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ I OPŁAĆ NA POCZCIE. CENA: 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym łeniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

■ PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- **nie stoją w kolejkach**
- **dostają co miesiąc NEO PLUS do domu**
- **nie patrzą nerwowo na kalendarz**
- **wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki**

■ JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, dziesiątego numeru **NEO PLUS**. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer jedenasty. Ale nie martw się - **NEO PLUS** jest już dostępne w archiwaliach. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł

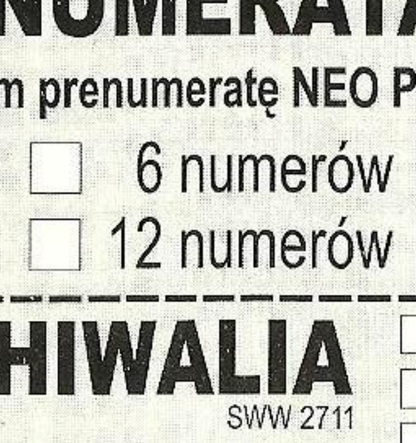
W TYM MIESIĄCU DO KOPERT DROGĄ LOSOWANIA POSZŁO 100 DEM METAL GEAR SOLID KUPIONYCH OD FIRMY LANSER!

nowości Independent Press

N+ VIDEO 1 TOKYO GAME SHOW 1999

Reportaż z największej imprezy branży gier video - Tokyo Game Show. Zobacz na własne oczy wszystkie nowości! Sprawdź Dreamcasta i najnowsze automaty! Czegoś takiego jeszcze nie było!
CENA: 29.90 zł

KONSOLOWE KOMPENDIUM



Wreszcie jest! Przyjmujemy zamówienia na Księgę Gier Video - KOMPENDIUM KONSOLOWE. Kilkanaście poradników do najpopularniejszych gier na rynku oraz tysiące kodów do PRO ACTION REPLAY.
CENA: 19.90 zł

Aby zamówić nasze produkty, zaznacz na zamieszczonym obok kuponie właściwą rubrykę i opłać na poczcie odpowiednią kwotę. Koszt przesyłki jest wliczony w jej cenę.

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98
☐ N+ 5/98
☐ N+ 6/98
☐ N+ 7/98

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98
☐ N+ 5/98
☐ N+ 6/98
☐ N+ 7/98

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98
☐ N+ 5/98
☐ N+ 6/98
☐ N+ 7/98

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)

PRENUMERATA SWW 27
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

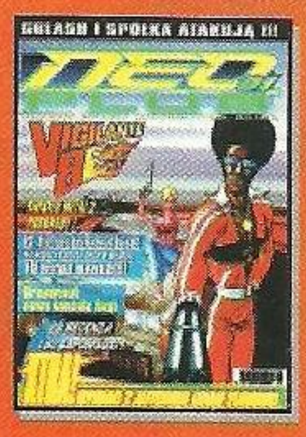
ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98
☐ N+ 5/98
☐ N+ 6/98
☐ N+ 7/98

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!



NEO PLUS nr 1 Lipiec/Sierpień 1998

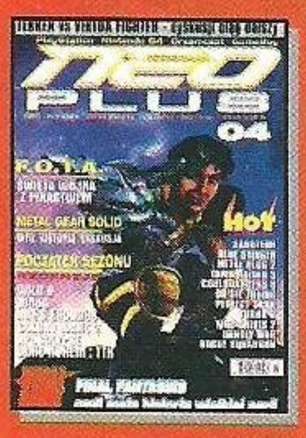
NEWS: Dreamcast - pierwsze objawienie
ZAPOWIEDZI: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98 - gigantyczna relacja z największego show w Atlancie. 18 stron nowości.
RECENZJE: BREATH OF FIRE 3, COLIN McRAE RALLY, DEAD OR ALIVE, GHOST IN THE SHELL, KLONOA, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE, PANZER DRAGOON SAGA, TOMBI, TOTAL NBA 98, VIGILANTE 8, WORLD CUP '98, WILD ARMS, ZERO DIVIDE 2,
HELP: BREATH OF FIRE 3,
XTRA!: Wywiad z autorem GRAN TURISMO

NEO PLUS nr 2 Wrzesień 1998

NEWS: Activate '98 - prywatny show Activision w Irlandii
ZAPOWIEDZI: SOUL CALIBUR - SOUL BLADE 2, CRASH BANDICOOT 3, SPYRO THE DRAGON, LEGEND OF ZELDA 64
RECENZJE: 1080 SNOWBOARDING, BANJO-KAZOOIE, BIO F.R.E.A.K.S., CRUISIN' WORLD, GT 64, HEART OF DARKNESS, MISSION: IMPOSSIBLE, **MORTAL KOMBAT 4**, N2O, PARASITE EVE, TEKKEN 3, TOMMI MAKINEN RALLY, VIPER i
HELP: MORTAL KOMBAT 4
XTRA!: Dreamcast - czy warto czekać?

NEO PLUS nr 3 Październik 1998

NEWS: ECTS 98 - największy europejski show w Londynie
ZAPOWIEDZI: BRAVE FENCER MUSASHI, EHRGEIZ, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, THRILL KILL, WIPEOUT 64
RECENZJE: ASSAULT, BATMAN&ROBIN, RED ALERT RETALIATION, FUTURE COP: LAPD, ISS PRO 98, **MEDIEVIL**, MOTO RACER 2, SPYRO THE DRAGON, TENCHU, WWF WARZONE i inne.
HELP: WWF WARZONE, TENCHU
XTRA!: Kobiety są...wymagające- wszystko o grających dziewczynach

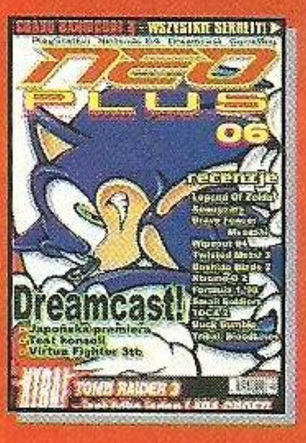


NEO PLUS nr 4 Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: **WILD NINE**, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

NEO PLUS nr 5 Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES AITM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: **CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2**, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRA!: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.



NEO PLUS nr 6 Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRIICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRA!: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.

NEO PLUS nr 7 Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENUME, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, **STAR WARS ROGUE SQUADRON**, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRA!: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.

na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa

numer: 12401112-30015757-2700-401112

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.

na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa

numer: 12401112-30015757-2700-401112

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.

na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa

numer: 12401112-30015757-2700-401112

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.

na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa

numer: 12401112-30015757-2700-401112

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

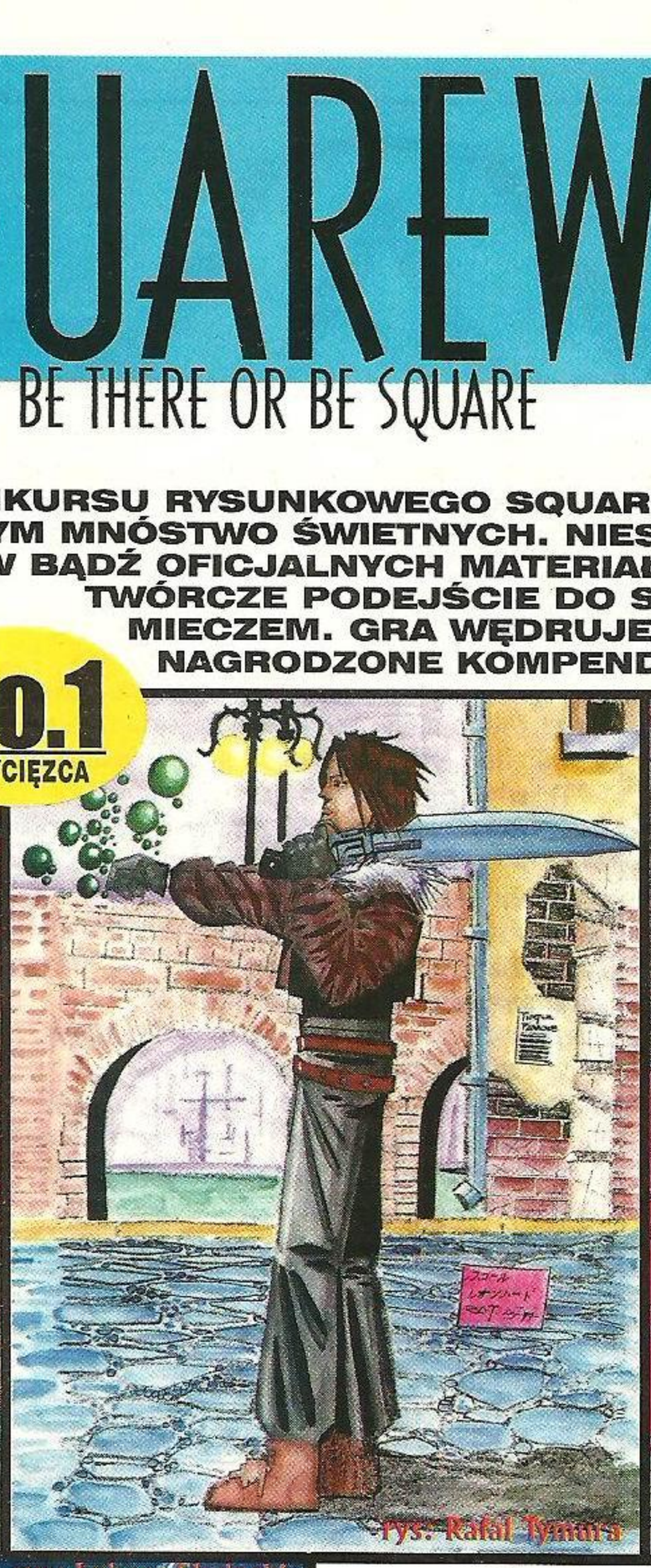
SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

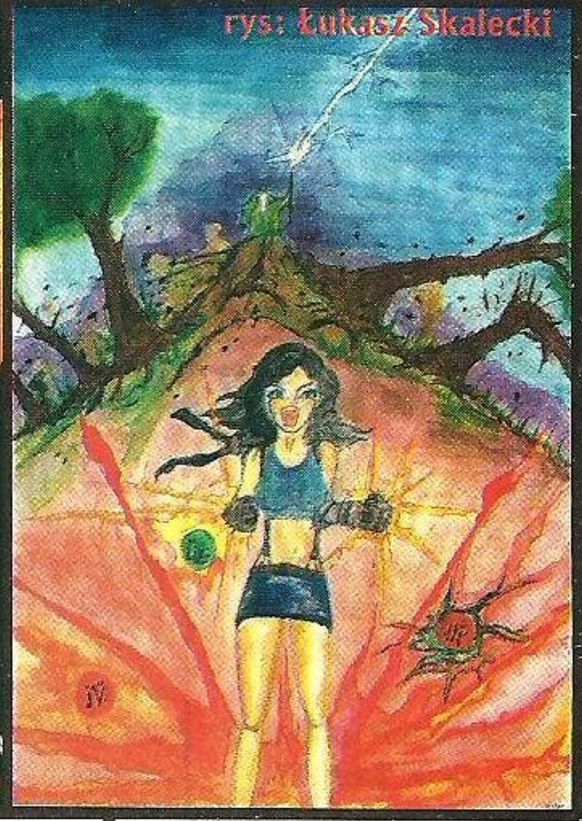
CZAS NA ROZWIĄZANIE KONKURSU RYSUNKOWEGO SQUAREWARE. NADESŁALIŚCIE BARDZO DUŻO PRAC, W TYM MNÓSTWO ŚWIETNYCH. NIESTETY DUŻA CZĘŚĆ Z NICH BYŁA JEDYNIE KOPIĄ SZKICÓW BĄDŹ OFICJALNYCH MATERIAŁÓW SQUARESOFT'U. A MI CHODZIŁO O BARDZIEJ TWÓRCZE PODEJŚCIE DO SPRAWY... JAK CHOĆBY TEN MÓZG SEPH'A PRZEBITY MIECZEM. GRA WĘDRUJE DO ZWYCIĘZCY, A RYSUNKI NA TEJ STRONIE ZOSTAJĄ NAGRODZONE KOMPENDIUM KONSOLOWYM.

No.1
ZWYCIĘZCA

rys: Rafał Tymura


rys: Rafał Tymura

rys: Joanna Dyrda

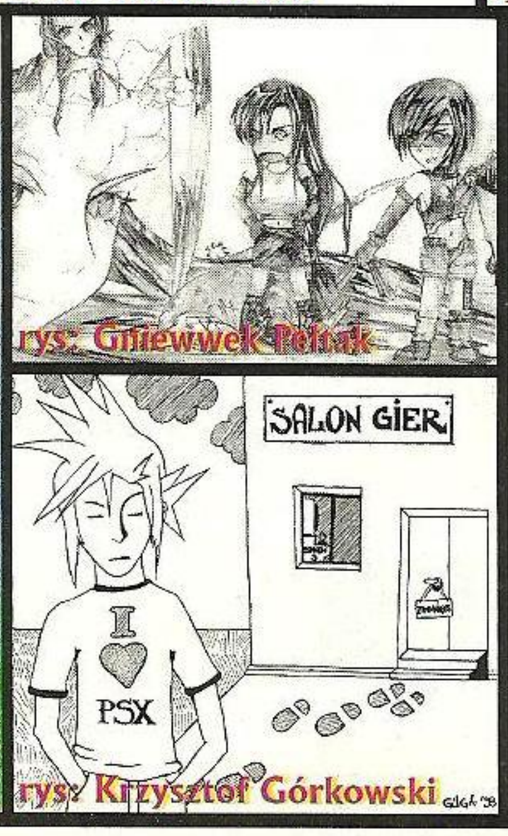

rys: Łukasz Skalecki

rys: Paweł Łukaszwsski

rys: Szymon Lencki

rys: Paweł Gonet

rys: Hubert Przybysz


rys: Gniewwek Pełnak

rys: Krzysztof Górkowski

rys: Robert Włóczkowski

F.A.Q.

Oto najświeższa porcja rzeczy, które do nas przysłaliście. Tym razem już trochę zmieniły się proporcje ZA PRZERÓBKĄ: 3 (+ 47) PRZECIW: 8. To wasz wybór, ale kończymy już ten nużący temat. Dostaliśmy też list, w którym czytelnik pytał nas o to co się stało listem miesiąca. Otóż w poprzednim numerze nagrodzony został Mat-Man. Wysłaliśmy mu grę. Natomiast w tym... Niestety nagroda przechodzi na następny.

banan@gromit.pmc.com.pl

Cześć to ja - gość od skserowanego listu. Chciałbym wytłumaczyć na początku całą sprawę. Więc zaczynam. Po przeczytaniu wzmianki o moim liście (oczywiście tej końcowej części) zawitały do mnie bardzo mieszane uczucia, takie jak złość, zawód, smutek. Prawdę mówiąc jestem zły trochę i na siebie bo jestem zmuszony tłumaczyć wszystko w tej chwili. Otóż jak pod koniec mojego poprzedniego listu napisałem, wysłałem dwie kopie oryginału, który w tej chwili leży przede mną na biurku. W związku z tym, że oryginał jest bardzo pokreślony pomyślałem, że go przepiszę, a następnie skseruję (nie chciało mi się jeszcze raz pisać ośmiu stron) i wyślę obydwie kopie, tak żeby na pewno chociaż jedna dotarła. I dotarła - ta skserowana. Wrzuciłem nawet obydwa listy do różnych skrzynek, bo nie ufam poczcie.
Mam nadzieję, że sprawa się wyjaśniła.

Piotrek z Olsztyna

W tej sytuacji nie pozostaje mi nic innego jak przeprosić cię, Piotrku. Tym bardziej, że najwyraźniej zależało ci na czasie - list został wysłany poleconym, a kopercie na dowód znajduje się jeszcze oryginał pokreślonego listu. Dzięki za wyjaśnienie. Czekaj na moją małą, prywatną skruszoną przesyłkę.

Jestem wielkim fanem serii MORTAL KOMBAT. Mam gry, płyty ze ścieżką dźwiękową z filmów, a niedawno kupiłem palowską wersję MK4. Radocha była niesamowita - grałem po 10 godzin dziennie. Lecz wiedziałem, że co dobre szybko się kończy. Otóż tydzień temu o 16.00 wyjąłem krążek MK4 i położyłem go koło konsoli w celu ostygnięcia. Wyszedłem z pokoju uchylając okno bo musiałem dotlenić pokój oraz siebie przed kolejną sesją. Nagle zawiało i usłyszałem trzask. Szybko wbiegłem do pokoju. Zamurowało mnie. Widziałem kaktusa na ziemi a pod nim... NIE! A jednak - pod tą rośliną leżał cedek z gra wszechczasów...

Krzysiek z Mikołów

A potem blablabla i "pomóżcie". Najwyraźniej Krzysiu nie przeczytał ostatniej rubryki z listami. Albo przeczytał, ale nie zrozumiałeś o co chodziło w Kronice Nieprzewidzianych Wypadków. Wyjaśniam więc - nie przysyłajcie listów, w których prosicie nas o zadośćuczynienie za szkodę, która powstała z jakichś niezależnych od nas przyczyn. Strata waszego czasu i pieniędzy, naszego czasu, no i oczywiście koncentruje się to na biednych drzewkach.

Pozdrawiamy "Rytm Ulicy" i Siwusa. Skoro nie podajesz adresu zwrotnego, to mógłbyś chociaż podesłać swoje pisemko.

Piszę do was w nietypowej sprawie. PSX-a kupiłem w autoryzowanym sklepie za okazyjną cenę. Tenże sklep prowadzi wymianę i sprzedaż gier. Jestem tam stałym klientem. Podczas ostatnich zakupów stało się jednak coś bardzo dziwnego. Sprzedawca zaproponował mi kupno lub wypożyczenie pirackiej gry. Zamurowało mnie. Czy powinienem o tym kogoś powiadomić?

Playman z Gór

Listów takich dostaliśmy już kilka. Niestety - jeden z nich, najbardziej szczegółowy przekazaliśmy firmie zajmującej się zwalczaniem piractwa i... nic. Sprawa była o tyle ciekawa, że piractwem zajmował się gość, który jednocześnie kandydował w wyborach samorządowych. Ustaliliśmy wszystko co było potrzebne do jego rozpoznania, ale najwyraźniej FOTA nie była zainteresowana. Dlatego na razie nie bardzo jest co począć z takimi sprzedawcami. Niestety nikt nie chce bawić się w ganianie jakichś detalicznych sprzedawców.

Czy wszystkie gry będą miały takie zabezpieczenia przed piractwem jak FFVIII?

Tomek z Fajsławic

Raczej nie ma co na to liczyć. Chociażby dlatego, że zabezpieczenie to absolutnie niczego nie zabezpieczyło. Już w dniu premiery gry pojawiły się pogłoski o kodzie GameSharkowym, który miał owo zabezpieczenie omijać. A w ciągu następnych dwóch dni się potwierdziły. Teraz można je znaleźć nawet na oficjalnej stronie Gamesharka. Co więcej nie jest to nic nielegalnego. Każdy może sobie przecież przerobić konsolę i sprowadzić importowaną wersję gry. A właśnie przed tym miało bronić to zabezpieczenie. A tak na marginesie - niezła nazwa miasta.

Może to o czym mam zamiar teraz napisać jest mało ważne, ale tekst z NEO+8 po opisie WCW/nWo THUNDER męczy mnie do dzisiaj. Mam na myśli "Goldberg rozniósł ostatnio (...)" itd. Chcę powiedzieć, że Goldberg wygrał z Hoganem prawie rok temu. Mając pasy Us Title i World Heavyweight zrzekł się tego pierwszego na rzecz DDP, a pas World Heavyweight przegrał dopiero 27.12.98 na imprezie WCW Stakade z Kevinem Nashem, ten natomiast oddał pas Hoganowi i razem zjednoczyli nWo Hollywood i nWo Wolfpack. Obecnym posiadaczem pasa (tj 02.03.99) World Heavyweight jest Hogan, US Title - Scott Hall, TV Title Scott Stiner a Cruiserweight - Bill Kidman. Jeżeli macie zamiar pisać coś na temat WCW albo nWo nie piszcie tak starych wiadomości.

Marcin z Elbląga

Hmmm. Jeżeli dobrze rozumiem Stakade rozwalił US Title w pojedynku Cruiserweight Z Nashem, który uległ Hoganowi będącemu jednocześnie triumfatorem Goldberga w spotkanu ze swoim Wolfpackiem z Hollywood. Sorry Marcin. Ale i tak jesteś debeściakiem. Gratuluję wiedzy. Oraz sposobu krystalicznego jej wyłożenia.

Piszę do was w sprawie piractwa. Wraz z moimi siedmioma kolegami (którzy tak samo jak ja grają na piratach) uważam, że gracz, który boi się przerobić konsolę to lamer i maminsynek, który wydaje kasę na oryginały i który boi się, że straci gwarancję. A przecież są inne serwisy, które naprawiają zepsute konsole. Także te przerobione. Oto kilka powodów dla których warto przerobić konsolę i grać na piratach:

1. Prawie zawsze można wybrać czy chcesz grę w NTSC czy PAL-u. Powód - chociażby przypadek TEKKENA 3 i jego prędkości w wersji NTSC i PAL.
2. Gry na piratach pojawiają się o wiele wcześniej niż oryginały w Europie (o Japonii nie wspominam bo nie jestem milionerem żeby stamtąd importować). W poprzednim numerze podniecaliście się grą MGS. Jesteście śmieszni - przeszedłem ją dwa miesiące temu. Zapowiedź SILENT HILL - ludzie to już było trzy tygodnie temu. W FFVIII jestem już na trzecim kompakcie i czekam jeszcze tylko na WIPEOUT 3 i GRAN TURISMO 2.
3. Ostatni powód jest najważniejszy. Cena - 15, a nie 200 zł.
4. Uważam, że opór przed piractwem jest daremny i to, że jakiemuś pechowcowi zepsuje się konsola (osobiście znam dużo osób z przerobionymi Playami i żadnej z nich się nie zepsuły) nie przeważy nad tyloma plusami.
Nie jest to tylko moje zdanie, ale również mojej klasy i kolegów z podwórka.

Tomek z Suwałk.
Oraz 47 innych podpisanych osób.

-ERRATA!-

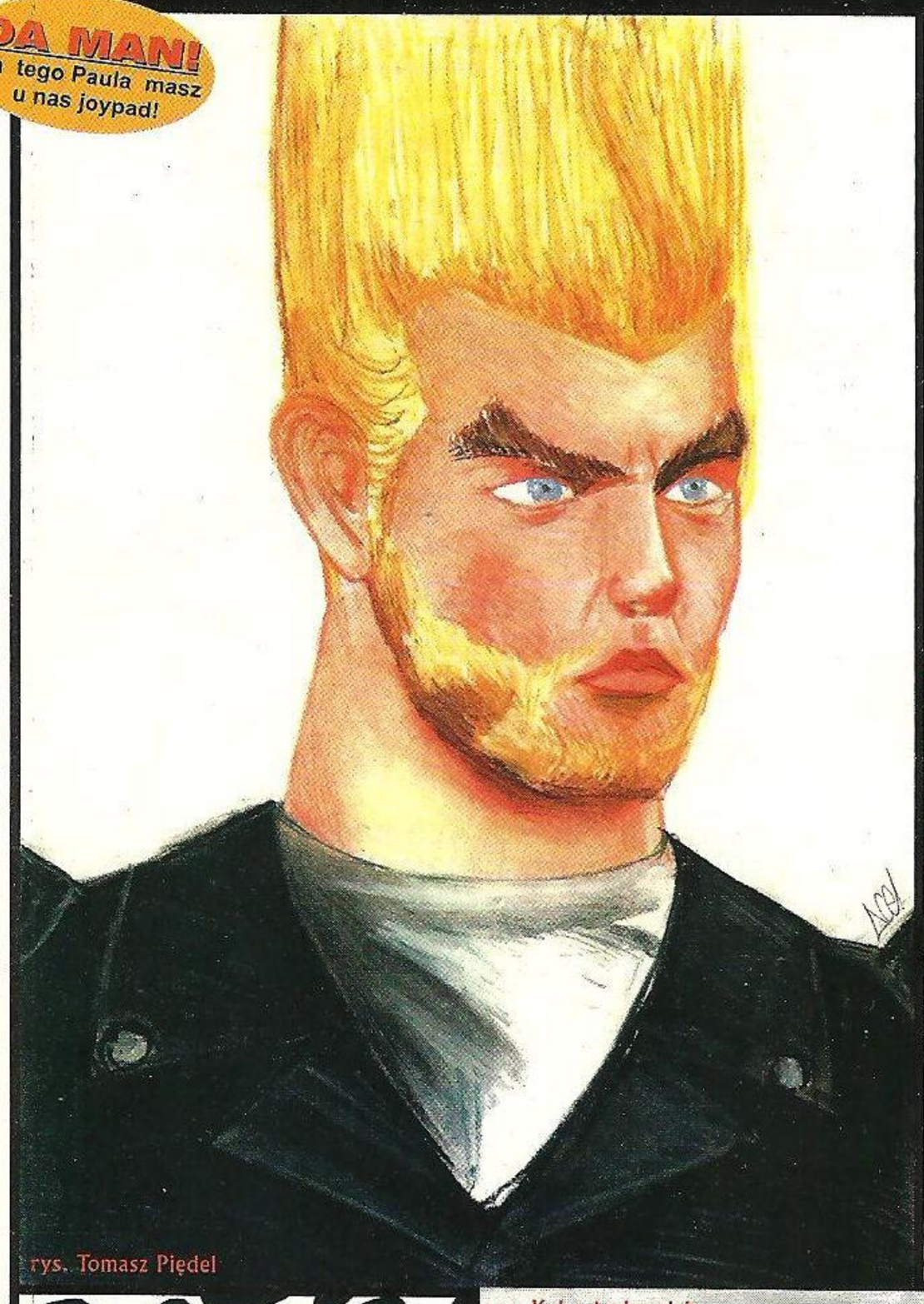
Nikt nie lubi przyznawać się do błędów, ale cóż - kazdy je czasem popełnia. Nam udało się to w poprzednim numerze aż dwa razy. Przepraszamy! W przyszłosci postaramy się nie dopuścić do czegoś takiego...

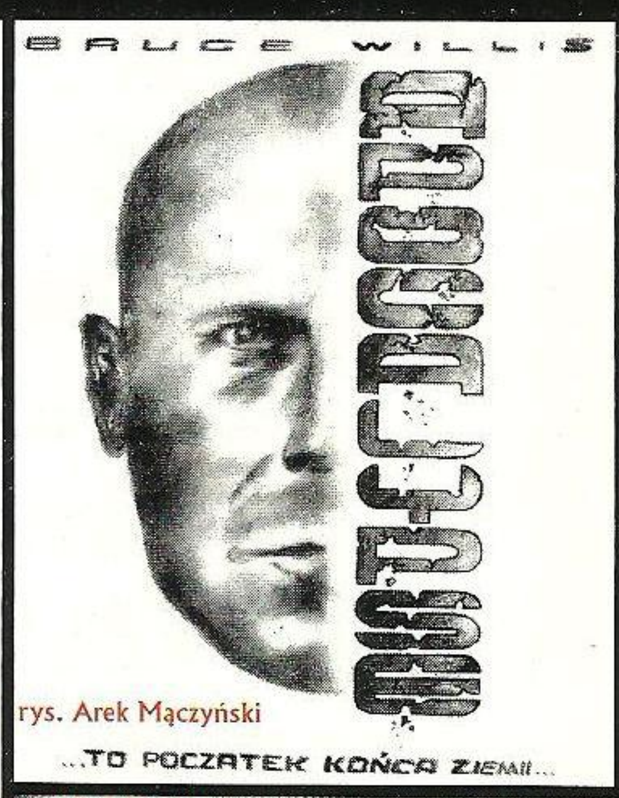
1. **SOUL CALIBUR** nie zostanie wydany na Nintendo 64, ale na Dreamcasta. Sorry.

2. Tabelka z oceną do **SYPHON FILTER** powinna wyglądać tak:

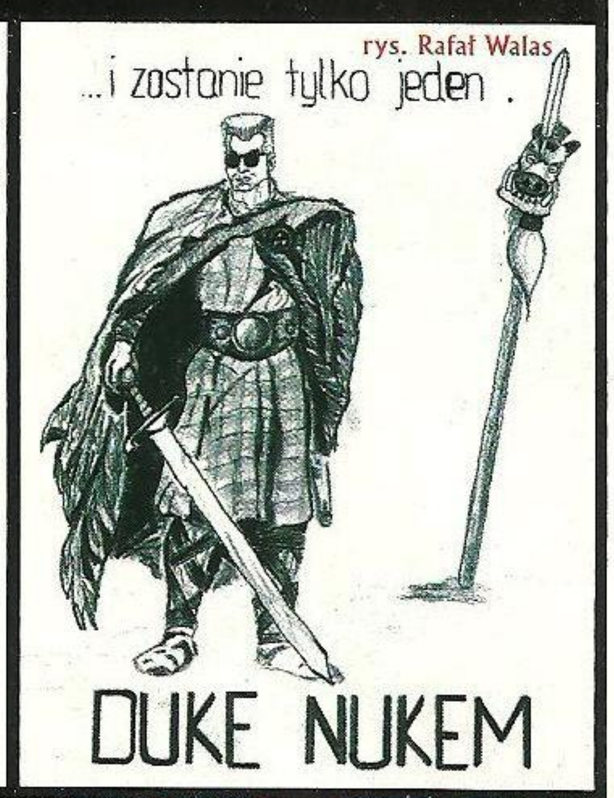
GALERIA RYSUNKI CZYTELNIKÓW

DA MAN!
Za tego Paula masz u nas joypad!


rys. Tomasz Pięcel

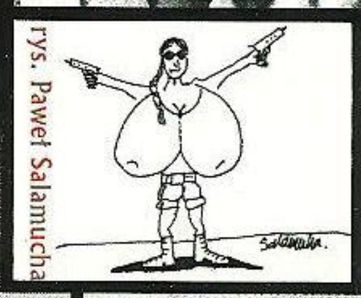


rys. Arek Mączyński



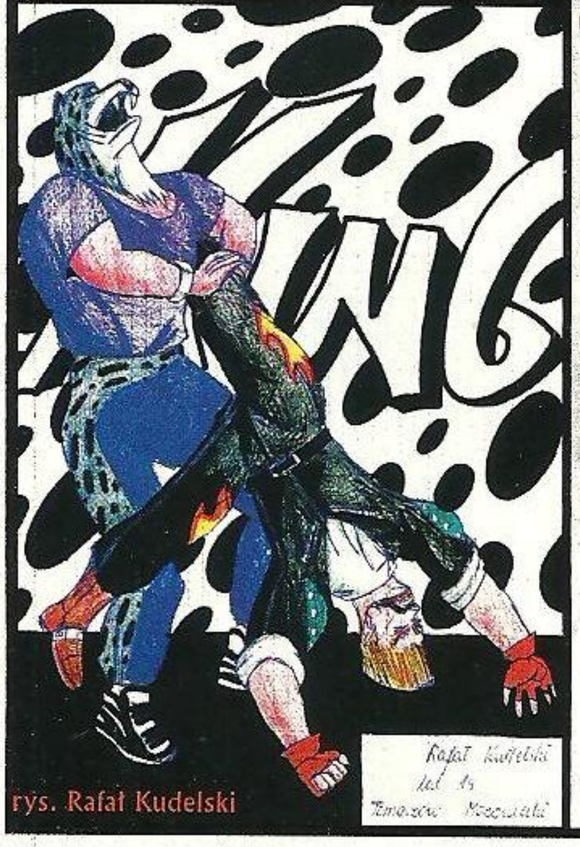
rys. Rafał Walas

rys. Rafał Weiss

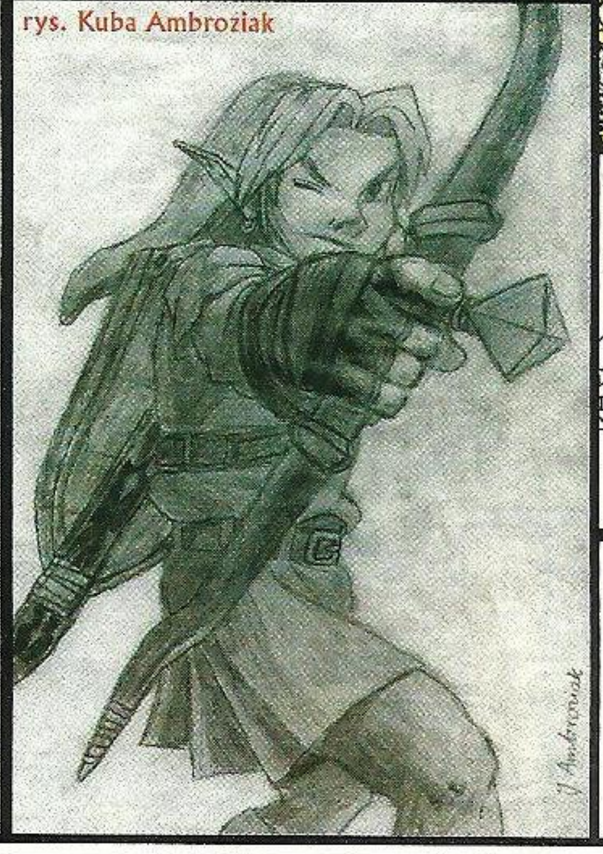

rys. Paweł Salamucha

rys. Miłosz Bagiński

rys. Miłosz Bagiński


rys. Rafał Kudelski

rys. Kuba Ambroziak


rys. Kuba Ambroziak

rys. Miłosz Bagiński

Trzeba Tomkowi przyznać, że nie wymiękł podpisując się jakimś pseudonimem tylko podał imię i nazwisko, postarał się także o konkretny i zgodny ze swoimi poglądami list. Nie da się także ukryć, że ma rację np. jeżeli chodzi o ceny pirackich gier. Niestety jednak nie bierze pod uwagę jednej sprawy. Kupowanie piratów to kradzież. Żeby nie wiem jakie miało zalety i jak ładnie się o tym pisało, to jest to najpospolitsza na świecie kradzież. Problem gier leży jednak w tym, że bardzo wiele osób nie jest w stanie pojąć co oznacza pojęcie własności intelektualnej. I niestety zwyczajnie nie potrafią zrozumieć, że kupując grę piracką po prostu ją kradną. A czy według ciebie gość, który kradnie np. samochody nie jest "lamerem i maminsynkiem"? Ale dość tego. Wałkowane już było to tyle razy, że nie ma co się powtarzać. Nie pozbawię się jednak przyjemności skorygowania kilku rażących błędów. Otóż MGS-em "podniecaliśmy się" (że pozwolę sobie użyć wyjętego z wypowiedzi Tomka słowa) już w lutym ubiegłego roku (patrz NEO>3). Recenzja gry była zaś ukoronowaniem procesu wprowadzenia MGS-a na polski rynek i ukłonem w stronę legalnego dystrybutora. I nie była rzecz jasna przeznaczona dla ciebie. Tylko dla osób, które przymierzały się jej zakupu. W sklepie. Ale nie takim, jak ten, w którym robi zakupy Playman z Gór. Dalej - z SILENT HILL sprawa miała się nieco inaczej. Ta gra trafiła do nas później, ale zapewniam cię , że w momencie pisania zapowiedzi mieliśmy już wersję w pełni recenzowalną. Wstrzymaliśmy się z tych samych przyczyn, co w wypadku MGS-a. A co do FFVIII... To po prostu mi cię szkoda.

Jeszcze tylko uwaga odnośnie punktu czwartego. Wydaje mi się, że pisząc podobne listy autorzy czekają, aż osoba odpowiadająca na nie sięgnie wreszcie po ostateczny argument i napisze wreszcie w odpowiedzi coś w rodzaju: "W porządku Tomek. Może tobie i twoim czterdziestu siedmiu znajomym żadna przerobiona konsola nie padła, ale mi i Gulkowi laser położył się już w piątej maszynce". Ale nie liczcie na to. I dajcie nam już święty spokój z tematem piractwa. Róbcie tam sobie co chcecie, nie mamy ambicji zostania świętymi męczennikami polskiego rynku.

Banan da Man

Karta Klubowa No 000

KLUB Nintendo exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

NINTENDO: 8-BIT NES, 16-BIT SUPER NINTENDO, GAME BOY, NINTENDO 64
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE●●●

Karta Klubowa No 000

KLUB PLAYSTATION exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX ●●●
PONAD 300 TYTUŁÓW W STAŁEJ OFERCIE
ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ
Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR i NOMAD
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

KONKURS!

NEO PLUS wraz z firmą LANSER ogłaszają konkurs związany z grą METAL GEAR SOLID.

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

"JAK NAZYWA SIĘ ODDZIAŁ, PRZECIWKO KTÓREMU WALCZY SOLID SNAKE?"

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie pod adresem redakcji NEO PLUS do 1 maja 1999.

NEO PLUS, Skrytka Pocztowe 83, 00-963 Warszawa

Na dole kartki napiszcie też jedną z dwóch formułek:

Wyrażam zgodę na umieszczenie mojego adresu w bazie danych firmy Lanser (darmowe katalogi, ulotki, oferty specjalne).

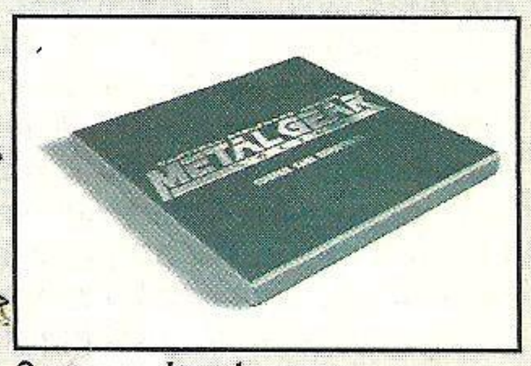
lub

Nie wyrażam zgody na umieszczenie mojego adresu w bazie danych firmy Lanser.

NAGRODY

METAL GEAR SOLID Premium Pak - gra, soundtrack, koszulka, przewodnik, karty, blachy itd.

2 x gra METAL GEAR SOLID



2 x soundtrack z gry METAL GEAR SOLID

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTiMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

NIE CZEKAJ
AŻ NASZA
WIELKA OFERTA
ZAPUKA DO TWOICH
DRZWI !!!

Warszawa
"ULTiMA"
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-18.00
sob 10.00-15.00

AUTORYZOWANY SKLEP ULTIMY:
"JARBIT"
Ostrowiec Świętokrzyski
ul. Sandomierska 17
tel. kom. 0603 75-21-70
Czynne: pon-pt 09.00-18.00
sob 10.00-16.00

PlayStation. NINTENDO64 Dreamcast.

Akcesoria GAMESTER to coś więcej niż największa oferta i najniższa cena za najwyższą jakość...

Nowość

NINTENDO 64

PlayStation

GAME BOY

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów GAMESTER

Dystrybucja regionalna:
Górny Śląsk i południowa Polska, RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44

Produkty dostępne na terenie całego kraju

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.
Kontakt pod numerami telefonów: tel. (0-22) 643-54-20, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 641-84-82, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl